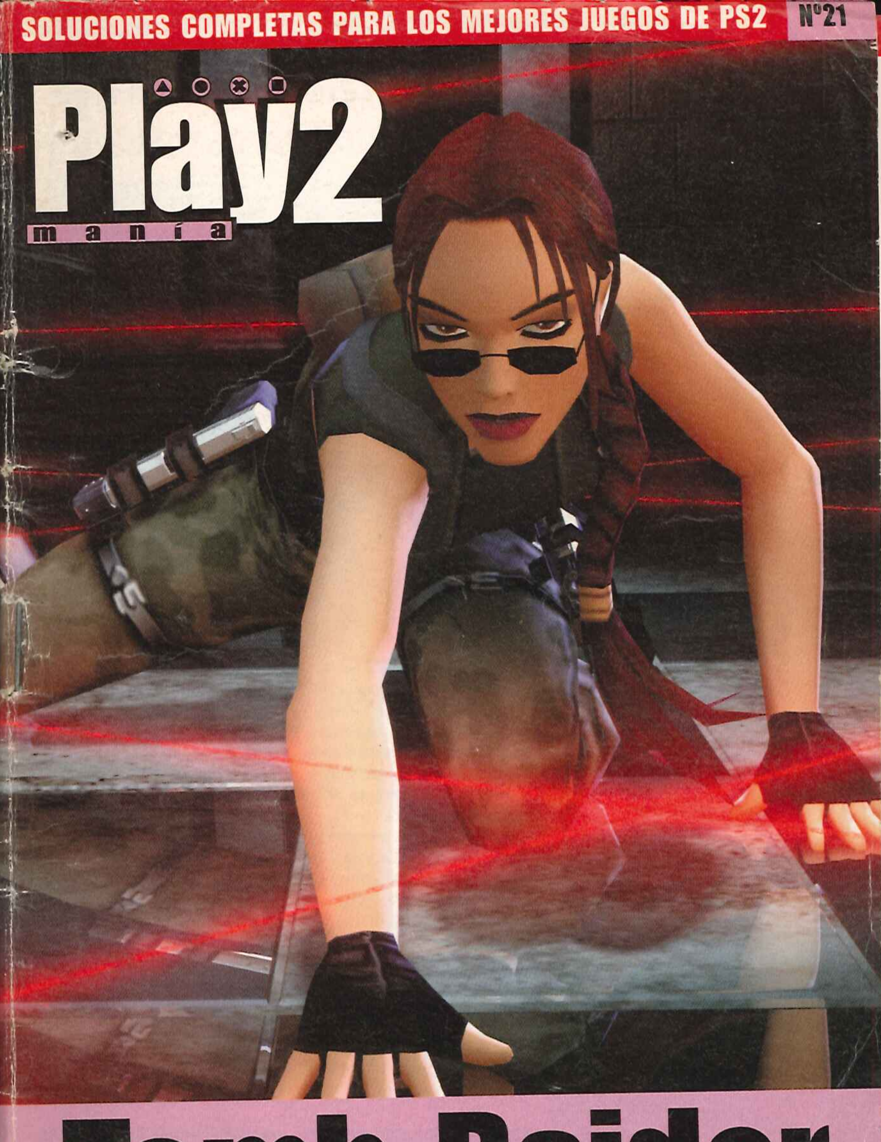
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº21



Tomb Raider
El Ángel de la Oscuridad

Consejos • Puzzles • Objetos • Rutas alternativas

Por fin está aquí. La más grande de las aventureras resurge de sus cenizas cual Ave Fénix. Aunque Lara es capaz por sí sola de superar cualquier obstáculo que surja, prefiere tenerte en su equipo una vez más para que la ayudes a resolver este nuevo misterio. ¿Vas a decirle que no?

PROBLEMAS EN PARÍS

01 CALLEJUELAS DE PARÍS





Coge la **chocolatina** del soportal a la derecha del **contenedor de basura** y plántate encima de él. Asciende a la **pasarela** y **salta el hueco** para subir un tramo de escaleras (adosadas a la pared).

Antes de seguir subiendo, cuélate por la ventana abierta y encontrarás en los cajones de la habitación algo de **dinero** y una **chocolatina**, además de unos **doblones** tirados en el suelo (1). El armario está cerrado por ahora. Sal fuera y sigue subiendo, coge más **doblones** del suelo y salta a la plataforma del otro extremo (cuélgate del borde pulsando ✖ o te la pegarás). Detrás de la valla de la izquierda hay otra **chocolatina**, pero tienes que saltar a la cornisa de la derecha y **subir por la cañería** adosada a la pared hasta la parte superior del tejado. Desplázate, colgado del borde hacia la derecha, y **déjate caer a la cornisa** que hay un par de metro más allá.

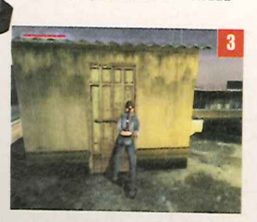
Descansa y sigue a la derecha por el borde hasta el hueco en la valla del tejado (2). Una vez en él, verás una **caseta cerrada con candado** (en el bidón a su izquierda hay **vendas**). En una de las esquinas del tejado hay un **barril con una roca encima** que debes apartar para acceder a una cornisa tras el hueco en la valla. **Coge la palanca y úsala en el candado** de la caseta; **el esfuerzo hará a Lara más fuerte**. Coge del armario una **pistola M-V9** (3).

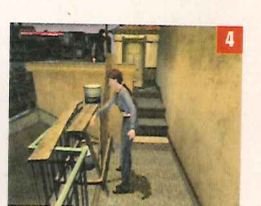
Ve al armario cerrado y ábrelo con la palanca para coger un **colgante**. Vuelve a la cornisa donde estaba la palanca y **cuélgate del filo** del tejado para llegar a la pasarela de la izquierda. Adopta la posición de sigilo y ve a la izquierda hasta una **llave** sobre unas tablas a la espalda de un guardia (no hagas ruido) (4).

Vuelve al otro extremo de la pasarela y usa la llave en la puerta metálica para bajar por unas escalerillas al interior de un edificio.

CONSEJOS

Presta atención a los comentarios de Lara. Habrá momentos en los que te indicará si puede o no hacer ciertas cosas, como saltos, desplazamientos por cornisas...





02 EDIFICIO ABANDONADO

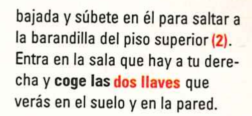
Sube corriendo a la primera planta y **salta el hueco en las escaleras** para seguir ascendiendo. La policía francesa intenta asfixiarte con **gases lacrimógenos**, así que no pierdas de vista la **barra azul** de la parte superior izquierda de la pantalla.

Ya en el segundo piso, olvida la puerta cerrada con llave a la izquierda y salta con carrerilla el hueco que hay en el suelo, para llegar hasta el otro extremo y seguir subiendo (en el suelo hay **píldoras curativas**), aunque antes tendrás **apartar el mueble** que bloquea las escaleras (1).

Ya en el tercer piso, coge de la izquierda un **botiquín** y entra en la habitación que hay al lado (**la fuerza de Lara aumentará**). Abre los dos **armarios** y hallarás unos **cartuchos** y unas **baterías para un K2 Impactor**. Continúa hacia las escaleras (coge las **vendas**) y verás que el acceso a la cuarta y última planta está bloqueado. **Arrastra el bloque del rellano** a los escalones de bajada y súbete en él para saltar a la barandilla del piso superior (2). Entra en la sala que hay a tu derecha y **coge las dos llaves** que verás en el suelo y en la pared.

Antes de abandonar el edificio por la puerta azul, **activa el elevador con la palanca** del fondo de la sala y monta en él para bajar hasta el segundo piso (3). Usa una de las llaves en la puerta cerrada y hallarás **cartuchos**, una **chocolatina** y una **pistola Vector-V35**. Regresa a la ultima planta y sal al tejado.







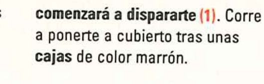
03 TEJADOS ZONA INDUSTRIAL

Sube las escalerillas y **llegarás hasta una tirolina** que cruza de un edificio a otro. Engánchate a ella y **avanza hasta al otro extremo** (levanta las piernas). En ese momento aparecerá uno de los **helicópteros** que te buscan y **comenzará a dispararte** (1). Corre a ponerte a cubierto tras unas **cajas** de color marrón.

Tendrás que descender por un tejado para avanzar. Hazlo por la zona central y en línea recta y aterrizarás sobre una **pasarela** que hay unos metros más abajo (no caerás al vacío si lo haces bien), aunque antes quizás te gustaría hacerte con las **vendas** que hay en el tejado del siguiente edificio. Cuando llegues resbalando al borde del tejado, **salta y engánchate al filo del tejado**. Coge las **vendas** del interior de la caja (2) y, ahora sí, déjate caer a la mencionada pasarela (justo debajo de ti). **Echa abajo la puerta** y coge unos **doblones** antes de salir por el otro extremo.

Recoge una chocolatina y un cargador del suelo de la habitación en la que estás y sal de nuevo al exterior. No subas aún por la escalerilla del fondo y pasa por la puerta a su derecha. Dentro de la nave, baja hasta abajo del todo poco a poco (**descuélgate por las pasarelas**) (3) y coge de un rincón un **botiquín**. Sal de la nave arrastrándote por el **hueco** en la com-













puerta y coge del suelo un **cargador**, para luego girar hacia la derecha hasta que veas un **bidón ardiendo**. Justo a su lado hay un **bloque metálico que deberás arrastrar** hacia el lado derecho hasta situarlo bajo las escalerillas que hay en la parte superior, **para que Lara potencie sus piernas (4)**. Sube por ellas y volverás a la entrada superior de la nave. **Primera elección**, ¿cómo quieres continuar tu aventura?:

CAMINO 1:
Desciende como antes, pero no hasta el suelo, sino **hasta la pasarela intermedia**. Con la nueva potencia de salto de nuestra protagonista, no te costará demasiado llegar a la **pasarela derruida** del otro extremo usando un salto con carrera y enganchándote en ella. Sube por las **escalerillas** y accederás a una nueva puerta (recoge del suelo unos **cartuchos** que encontrarás en el lugar). Tras atravesar el pasillo que hay tras ella **aparecerás en el exterior**, pero desde una zona elevada.

Salta hasta las escaleras de incendios que hay enfrente de ti, en el siguiente edificio **(5)**. Ahora puedes bajar un piso y recoger unos cuantos **doblones de oro**, para luego subir hasta la azotea, recoger más **monedas** que hay ocultas detrás de la caseta por la que acabas de salir y acercarte finalmente hasta la **zona que no tiene alambrada** para poder terminar esta sub-fase.

CAMINO 2:
No entres en el hangar y en su lugar sigue subiendo por la escalera para dejarte caer, resbalando **(6)**, por el tejado que tienes delante. Recoge del suelo unas **pastillas** y sigue por la siguiente escalerilla para saltar hasta el tejado del edificio contiguo **(7)**. Coge de detrás de la casetita unos cuantos **doblones** y acércate a la **zona de la azotea sin alambrada** para contemplar una nueva escena.

CONSEJOS

No dejes ni un rincón por examinar. Hay una gran cantidad de ítems desperdigados por todos lados y muchos pueden pasar inadvertidos por las prisas o la oscuridad.


5

6


7

04 PISO DE MARGOT CARVIER

A la hora de hablar con la señora Carvier, **procura ser lo más educado posible**, sin usar las frases más "abruptas" que se te dan a elegir entre las distintas opciones **o no te dará el cuaderno**, algo que te pondrá más difíciles las cosas para proseguir en tu aventura (aunque no imposibles, la verdad).

Cuando la inquilina se encierre, coge de una mesita en un rincón un **anillo de diamantes**, del escritorio unas **píldoras curativas** y de la cocina una **botella del coñac** (Lara ha cambiado un poco) **(1)**.

Sal por la puerta que hay frente a la cocina y escapa de la casa antes de que llegue la policía **(2)**.


1


2

05 GUETO DE PARÍS


1


2

Tras dormir un rato en el suelo de un vagón abandonado, sal y **habla con los vagabundos**.

Sube al techo del vagón y verás una alambrada por la que subir hasta la **pasarela** que hay transversalmente sobre el vagón (antes coge el **botiquín** que hay sólo un metro más adelante) **(1)**. Si has seguido la guía, tendrás la **potencia de salto suficiente** para llegar de un salto con carrerilla (y colgándote) hasta la pasarela que hay a tu espalda. Desde ella podrás llegar hasta la estrecha **cornisa** del fondo y acceder a la **zona abierta** en la alambrada de la derecha, donde hallarás una **chocolatina** y **dinero**. Regresa a la primera pasarela y salta hasta donde está el **tipo con chaleco. Habla con él** para obtener información y, antes de salir por la puerta que hay a su derecha, coge el **fajo de billetes** del final de las escaleras que hay casi a tu espalda. Una vez en la calle, **charla con la prostituta** para obtener más datos de lo hay que hacer ahora. Antes de buscar a Bouchard, mejor nos damos una vuelta por los alrededores a ver qué encontramos (y no olvides coger todo el **dinero** que veas).

Si vas hacia la izquierda darás con la tienda de empeños de Rennes (junto a la valla que bloquea la carretera) **(2)**, donde podrás **cambiar los objetos que tienes por dinero.** Sal, ve hacia el extremo contrario de la calle y toma la tercera a la izquierda, por unas largas escalinatas. Sigue de frente unos metros y luego a la derecha hasta que llegues a la **iglesia de San Aicard**. Encontrarás un **gimnasio de boxeo clandestino.** Ve al fondo y **empuja el bloque de piedra gris** hacia un lado y conseguirás **aumentar la potencia de tus piernas.** Ve hacia el entrenador de boxeo (**salva la partida antes**) y **apuesta por uno de los tipos que entrenan** en el cuadrilátero **(3)**. Si ganas (es aleatorio), conseguirás el **reloj de oro del entrenador**. Si pierdes, te tocará pagar dinero.

Sal de ahí y ve hacia la izquierda para subir por unas escaleras que llevan al **herbolario El Sauce.** Allí obtendrás más **información sobre Bouchard (4)**. Para llegar a él dispones de **dos posibles contactos:**

CONTACTO 1:
Vamos a hacerle una visita a Bernard. Entra en el pequeño **parque** que hay frente a la iglesia **(5)**, **habla con él (usando la mayor amabilidad posible) y págale el dinero que pide.**

Corre hacia la calle donde está la prostituta con la llave que te ha dado y busca la entrada al **garaje del local Le Serpent Rouge.** Dentro, coge de la mesa de trabajo la **llave Allen** y de los armarios un **cargador**, unas **baterías**, un **trabuco antiguo** y unas **vendas**. Luego **acciona la palanca** del elevador del taller para tirar después de la

CONSEJOS

Explora tu entorno para familiarizarte con él. Al principio puedes sentirte un poco perdido, pero enseguida te darás cuenta de que las posibles rutas son menos de las que parecían en un primer momento.

3



4


5

ARGUMENTO PRINCIPAL

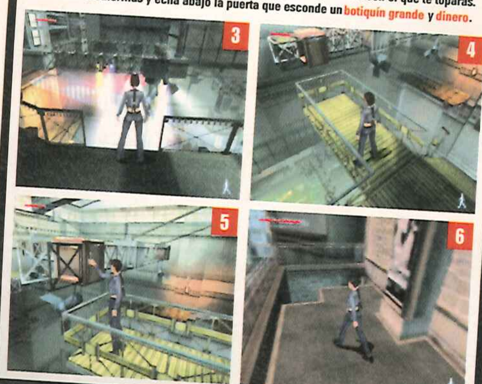


Acaba con un nuevo tipejo y coge de la barra del bar dos chocolatinas, una botella de coñac y, tras accionar la plancha que hay en un extremo, algo de munición. Dirígete al puesto del "pinchadiscos", (en el rincón hay unas píldoras) coge el disco antiguo y enciende la iluminación y la música con la palanca de la pared (1). Elimina a los dos matones que vendrán a investigar y busca las escalerillas a la pasarela del primer nivel.

Despeja la zona de maleantes y busca un enorme cajón en uno de los laterales del hangar que arrastrar hacia la valla. Súbete a él y alcanza la estructura metálica de los focos del segundo nivel (2). Camina de frente (un tramo se derrumbará) y salta, enganchándote del borde, hasta el tramo de pasarela sin valla que hay al otro lado. Acaba con un par de guardias más, coge unas vendas y un botiquín del suelo y encamínate a un nuevo hueco en la valla de la pasarela, justo a la altura del conjunto de focos que suben y bajan (3).

Cuando se encuentren a tu nivel, salta hacia ellos enganchándote. Salta al otro lado de la estructura y encontrarás una viga corta por la que subir a la parte de arriba. Salta un par de veces en dirección contraria para aterrizar sobre la pasarela. Sube las escalerillas de la izquierda y verás el lugar desde donde puedes examinar los focos de de luz que están apagados (4). Déjate caer por la rampa a tu espalda para saltar hasta una nueva plataforma. Con un par de saltos sencillos más, alcanzarás otra de las estructuras de acero del sistema de iluminación. Desplázate a la izquierda antes de que Lara se agote y camina hasta que veas una caseta de control. Salta (con carrerilla) hasta ella y acércate a la sección de la pasarela en posición vertical de la izquierda. Pégale una patada para hacerla caer (y que Lara aumente su masa muscular) y luego entra en la mencionada caseta. Coge del suelo la llave de la billetería y luego acércate al panel de control. Acciona la palanca de control de la izquierda dos veces y luego la de la derecha una. Verás cómo los focos del techo cambian de posición y el de color verdoso queda a tu alcance. Para llegar a él, sal de la caseta, atraviesa la rampa y sube las escalerillas. Dentro del foco encontrarás lo que te pidieron (5). Regresa a la caseta por las escalerillas que hay en un rincón, y encontrarás una chocolatina en el piso inferior. Además, podrás decidir si bajas hasta la planta baja y abres la puerta que hay junto a la entrada para conseguir dinero, o sales de ahí directamente. En cualquier caso, abandona la discoteca por la puerta que hay en la caseta de control y baja despacio por escalerillas y cornisas hasta llegar a la calle principal (6). Antes de volver junto a tu "patrón", cuélate por las alcantarillas por la tapa que hay a sólo unos metros de Jannice.

En el escondite de Bouchard, escoge el camino central de los tres que verás, coge el cargador del suelo y salta, con carrerilla y enganchándote, el abismo con el que te toparás. Sube unas escalerillas y echa abajo la puerta que esconde un botiquín grande y dinero.





palanca a la derecha de la mesa de trabajo. Además de **volver a Lara más fuerte**, se abrirá una trampilla bajo el jeep por la que continuar, aunque antes deberías **visitar la oficina** escaleras arriba para hacerte con una **Desert Ranger y munición**. Baja despacito y coge una **chocolatina** y un **cargador** de encima de unas de las cajas. Sube las escalerillas del fondo y llegarás a un **pequeño almacén**. Hazte del fondo con una **botella de coñac** y **acciona (dos veces) la palanca de la pared.**

Un mecanismo a tu espalda comenzará a hacer ruido (6), lo que atraerá la atención de un matón. Abre la puerta y espérale con la pistola. Coge la **munición** que llevaba y sube las escaleras para llegar a la pista de la discoteca.

(SIGUE EN ARGUMENTO PRINCIPAL).

Vuelve al exterior y ve a darle su caja a Bernard. A cambio te dará la **clave** para pasar la estricta vigilancia del portero del **escondrijo de Bouchard**. Éste te espera justo **tras una verja** a la izquierda de la iglesia (7). De allí aparecerás en el **cementerio.**

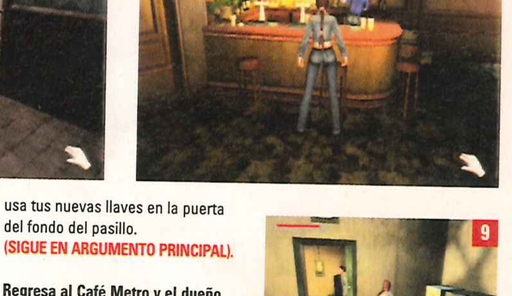
CONTACTO 2:

Ve hacia la Place d´Arcade (consúltalo en el **mapa de la ciudad** que hay en varios lugares). Allí encontrarás el **Café Metro**, donde **te espera uno de los antiguos compinches de Bouchard** tras la barra (8). **Habla con él y ve a Le Serpent Rouge** para entrar por la puerta de atrás (en la misma calle en la que trabaja Jannice).

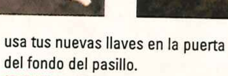
CONSEJOS

Habla con todos los personajes que te encuentres y obtendrás importantes pistas para seguir avanzando. Luego podrás repasarlas si echas un vistazo al cuaderno que llevas encima.





Dentro verás una escena con un guardia en una habitación al fondo. Ve de frente y verás en la pared de la izquierda una **palanca**. Acciónala y el guardia saldrá para encender las luces de nuevo. Aprovecha para **colarte en la habitación** que hay a tu lado y esperar a que pase de largo para ir hacia la sala donde él estaba (9). Allí encontrarás unas **llaves**, una **pistola (una Desert Ranger), munición** y una **chocolatina**. **Repite el proceso a la inversa** cuando regrese y



usa tus nuevas llaves en la puerta del fondo del pasillo.

(SIGUE EN ARGUMENTO PRINCIPAL).

Regresa al Café Metro y el dueño te dará una contraseña: 15328. Sal y ve hacia la izquierda hasta que veas la **puerta de una casa con un teclado numérico**. Usa el código y llegarás a la casa de la **ex-novia del dueño del café** (10). Desde allí, podrás salir al **cementerio** a través de la ventana. Salta a la izquierda hasta el otro balcón y **sube por la tubería.** Ya en la cornisa superior, corre (parte de ella se derrumbará) a la derecha y descuélgate hasta que estés bajo una **tirolina**. Úsala para llegar al edificio contiguo y desciende al techo de un panteón.



06 CAMPO SANTO DE SAN AICARD

En el suelo, busca en la esquina del fondo a la derecha un **botiquín pequeño** y súbete al **techo de la cripta** de la zona central (casi la única a la que puedes subir). Acaba desde ahí con el **perro** que hay a lo lejos y **salta al techo del panteón** más cercano (1). De ésta salta a la que hay justo enfrente y de ahí a la **zona vallada** de la derecha.

Examina lo que te rodea y verás una nueva cripta y una estatua de un ángel a unos metros de ti. Derriba la puerta del panteón para **que Lara se vuelva más fuerte** (coge el **cargador** que hay dentro) y **tumba la estatua** para descubrir la entrada al escondite de Bouchard (2). No entres todavía y regresa a la zona principal del cementerio para

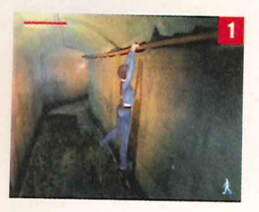
saltar al techo de la tercera cripta. Alcanza de un salto la cornisa con vegetación que hay en la pared y coge una **chocolatina**. Sigue a la izquierda un poco más y accederás a un **nuevo panteón vallado** (3) que esconde otro **cargador** y unas **vendas** (hallarás más de estas últimas en la esquina donde viste al perro). Ahora sí, entra por el túnel secreto.







07 ESCONDITE DE BOUCHARD


1


2


3

Acaba con la **rata** que se dirige hacia ti y corre de frente hasta que te des cuenta de que **el suelo se derrumba bajo tus pies.** Sal de la zanja abierta por el otro extremo (escala la pared) y **engánchate en la tubería** que recorre toda la pared para cruzar hasta el otro lado del siguiente agujero **(1)**.

Repite la misma operación en el siguiente foso, pero esta vez buceando en el agua para encontrar la salida en el extremo contrario. Al fondo del pasillo, descubrirás que un **montón de rocas bloquean lo que parece el camino** a seguir. Tira de ellas hasta que se muevan y **cuélate por el agujero** que hay en la pared de la derecha (**abre la verja de una patada** y mata a la rata) **(2)**. Atraviesa la puerta y ve hacia la izquierda (pasando por el montón de rocas que habías movido) y nada un poco a través del siguiente foso.

Continúa por el único camino hasta que llegues a una improvisada enfermería donde podrás coger un **botiquín** y ver los estragos que el asesino que asola París causa en sus víctimas **(3)**. Luego **examina las celdas** que hay en las cercanías para hacerte con un nuevo **cargador** y entra por la **puerta de madera** iluminada por un foco.

Tras la charla con Bouchard (sé lo más amable posible), tira de la **palanca** que hay en esa misma sala y verás cómo se abre una de las compuertas de las celdas que has visto antes **(4)**. Pasa por ella y coge un **cargador** del suelo y **mueve el bloque.** Mirando a la puerta, muévelo hacia la izquierda (hasta que ya no puedas mas) y luego hacia la puerta. Súbete a el y podrás alcanzar el **saliente** que hay en lo alto y donde se halla una nueva **palanca**. Si tiras de ella **(5)**, la puerta azul que hay en la sala de Bouchard se abrirá y podrás volver a la **iglesia de San Aicard.**

Una vez allí, busca el bloque de piedra que usaste en tu primera visita para ganar fuerza y pégalo a cualquier lado de la pared. Súbete en él y verás que puedes llegar hasta unas enormes **vigas de piedra.** Desde ellas, y enganchándote al filo que recorre toda la iglesia, podrás llegar hasta otras **dos columnas** (una a cada lado) en las que conseguirás **munición** y un **botiquín pequeño**. Puedes seguir subiendo **(6)** y **caminar por las vigas de madera** que cubren el techo para acceder, en el otro extremo de la iglesia, hasta una **pequeña capilla** donde hallarás una **valiosa sortija**.

Baja y sal a la calle para dirigirte a la casa de empeños de Rennes. Cuando llegues **verás a un misterioso personaje abandonar la sala** y, ya en la trastienda, al pobre Rennes asesinado. Coge junto a su cuerpo su **billetera** y **examínala** en el inventario. Descubrirás una **nota con la clave 14529** escrita. Si vas hasta el fondo de la sala verás una **puerta con teclado numérico.** Ábrela con el número que acabas de conseguir y dentro encontrarás multitud de objetos: **munición**, **chocolatinas**, etc. Cuando termines de recogerlas, **saltará la alarma y tendrás que salir de ahí pitando (7)**.

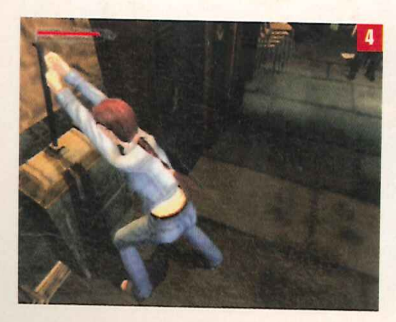
Abre la puerta con el botón amarillo que hay en la pared y corre hacia la derecha para dar con una **trampilla** en el suelo. Ábrela y pasa por ella para no dejar de correr hasta que una escena te muestre a Lara escapando por los pelos de una terrible explosión **(8)**.

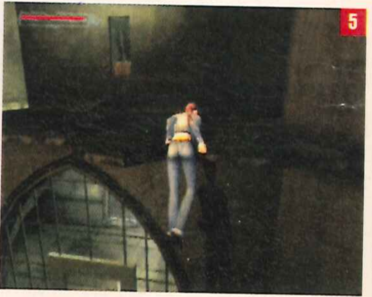
↘ CONSEJOS

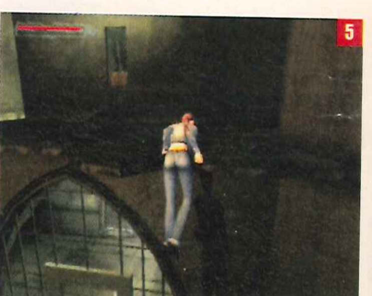
En la nueva aventura de Lara es difícil perderse, pero aún así deberías tomar referencias de los sitios por los que pasas, para no dar más vueltas de las debidas.

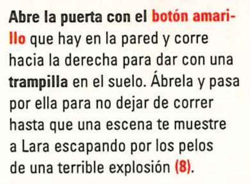
↘ CONSEJOS

Incluso con tipos como Bouchard, la amabilidad a la hora de tratar con ellos es imprescindible. Cuanto más "políticamente correctas" sean las preguntas que le hagas, más conseguirás.

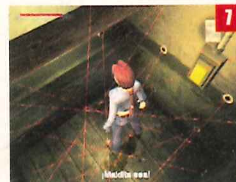

4


5






6


7


8

EXCAVACIÓN SECRETA

08 ALCANTARILLAS

Comienza a caminar de frente hasta que llegues a una estrecha **sala circular.** Coge a la izquierda una **chocolatina** y luego sube por los escalones que hay al lado para encontrar un **botiquín**.

Sigue por el único camino hasta que veas a lo lejos una catarata de agua. Al otro lado de la mismas hay una **tubería** que asciende al nivel superior. Una vez allí, busca en la pared una **palanca** (no cruces al otro al lado por la pasarela aún) y acciónala. Una escena te mostrará cómo **un ventilador se para y deja un hueco** para que puedas pasar entre sus aspas **(1)**.

Lo encontrarás en el camino que hay a la derecha de la tubería por la que has subido hasta ahí y tras él darás con unos **cartuchos** y una **válvula** que, una vez abierta, **hará que se encienda uno de los paneles de la mesa de control** que hay junto a la catarata **(2)**. Aunque, como puedes ver, aún **tendrás que buscar algunas válvulas más.**

Una está en el nivel superior donde has estado hace un momento (ahora sí, cruza la **pasarela** y coge un **cargador**). La siguiente está en el último nivel, al que llegarás usando la **escalera** que hay en un extremo de la pasarela (salta para llegar hasta ella) y tras **cruzar el hueco usando la barra** que hay en lo alto (coge la **munición** del pasillo que hay en la pared). Y la cuarta en el único camino que aún no has explorado y que parte **desde la estancia de la catarata de agua.** Con ello conseguirás que la estancia principal se inunde de ⟶

↘ CONSEJOS

Cuando no sepas cómo salir de algún lugar, prueba a escalar cualquier tubería, rejilla o pared. A veces te sorprenderás de las habilidades de nuestra protagonista.



1


2







agua para **bucear por el agujero** que hay a modo de desagüe (3). Gira a la izquierda y acabarás llegando hasta otra **cámara circular**. Busca una **pasarela caída** por donde salir del agua y camina hasta que veas una **nueva válvula** que girar. Luego **pasa por la pasarela de color negra y amarilla** para alcanzar una **barra de metal** que cruza la estancia y llegar así hasta otro tramo de pasarela vertical.

Gracias a él, alcanzarás la zona superior, donde se encuentra la **ultima de las válvulas**, tras saltar un hueco. Da media vuelta y **salta hasta el hueco** que hay en la pared y por el que acabas de pasar. **Pasa a gatas** por debajo de la verja y luego déjate caer por la rampa que hay en el lado izquierdo y que te llevará hasta el **ventilador de las aspas rotas** (4). Para acabar con esta zona, no tienes más que ascender por la sala principal (la de la ahora extinta catarata) hasta lo más alto y **saltar después hasta el túnel** por el que discurría el torrente de agua (5).

Cruza la puerta y aparecerás en una **piscina** de agua con un toque de combustible. Déjate caer por el borde a la **pasarela** que hay justo debajo de ti para luego caminar hacia la izquierda. Enseguida verás una **caldera** junto a unos barriles y sobre los que Lara comenta algo. **Pulsa el botón de acción para poner la carga explosiva** que llevabas en la mochila y rápidamente **salta a la piscina** (6). La explosión hará que la capa de combustible que hay en la superficie se inflame, por lo que no te quedará más remedio que **dirigirte a cualquiera de los dos túneles subacuáticos** que hay en uno de los lados de la piscina en la que estás.

Tomes el que tomes, ve siempre hacia la izquierda y saldrás a una **tubería** (sin agua ya) que desemboca de nuevo en la piscina (7). Déjate caer por el borde y ve hacia la izquierda. Tendrás que **evitar las dos fogatas** que hay de camino al que se ha abierto en la pared (donde colocaste los explosivos) con un par de simples saltos.





09 MUSEO LOUVRE

Equípate con la pistola de descargas y sube las escaleras hasta que veas una **cámara de vigilancia** en un rellano.

Espera unos segundos y aparecerá desde arriba un **guardia de seguridad**. Déjalo K.O. con la pistolita (1) y aprovecha, cuando la cámara no enfoque hacia ti, para **correr hasta la esquina** justo debajo de ella. Olvida de momento la puerta que hay cerrada junto a ti y espera para salir pitando **escaleras arriba**, hasta que veas la puerta que da a una enorme **sala expositora llena de sensores láser**. Súbete a la **vitrina** de en medio y desde ella salta a la "figura" o roca que hay en la pared de la izquierda.

Recoge un botiquín y salta por encima de la primera tanda de láser. Para superar la segunda hilera, súbete en la **vitrina central** y coge un poco de carrerilla para **pasar sobre los rayos cuando estén bajando** y aterrizar sobre otra vitrina más baja (2).













La siguiente agrupación de sensores aparece y desaparece alternativamente, pero no te costará superarla con un salto normal en el momento oportuno. Como puedes ver desde la posición en la que estás, **el suelo está plagado de sensores**, así que descuélgate por el lado derecho y avanza poco a poco hacia la puerta del fondo, para soltarte cuando veas que no hay peligro de pisar alguno de los rayos (3). Para superar la última tanda de obstáculos, súbete a la vitrina de la izquierda y desde ella **engánchate a la cornisa** que hay en lo alto de la pared. Luego no tienes más que avanzar colgado despacito y sin rozar ningún sensor (4).

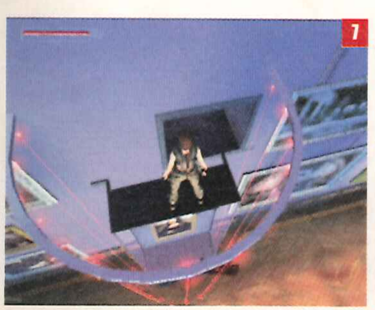
Tras la siguiente puerta te espera una sala similar, aunque con menos sensores. Empieza **pasando agachado** por los que hay al principio y que forman una X. Luego ve hacia la derecha y **espera detrás de la columna** a que el guardia vestido de blanco que hay al fondo no mire hacia donde estás (5). **Pégate a la pared** y pasa sin tocar el sensor láser hasta casi quedar a la altura del guardia. Cuando se descuide, **noquéalo con un golpe o utilizando el táser y recoge la tarjeta de identificación** que dejará en el suelo.

Úsala para entrar por la puerta que hay justo a tu derecha y camina hasta colocarte debajo de la siguiente cámara de vigilancia. Espera a que el tipo que vigila la siguiente estancia (una sala enorme que un **cuadro protegido por rayos**) te dé la espalda para dejarlo K.O.. Busca entonces una **vitrina en la esquina**, a la derecha del cuadro y **arrástrala hasta que las piernas de Lara se fortalezcan**, para luego empujar la de mayor tamaño que hay en el medio de la sala **hasta dejarla pegada a las banquetas** (6). **Pulsa el botón de la pared** que has dejado al descubierto y verás cómo **se desactivan los sensores láser del cuadro**. Tendrás unos segundos para correr hasta la vitrina central, subir a ella y saltar hacia lo alto de la estructura que sostiene el cuadro para acceder al **conducto de ventilación** (7). Sigue por el camino al exterior.

CONSEJOS

No te obceques si encuentras una puerta que no puedes abrir. La mayoría de las veces podrás volver hasta ellas cuando tengas más fuerza o el objeto necesario.

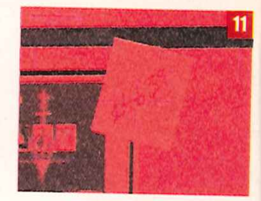
Noquea al guardia que se te echará encima nada más salir del conducto y camina hacia la derecha hasta que veas unos **aparatos de ventilación**. Súbete a ellos para llegar hasta la **cornisa** de la fachada y úsala para desplazarte hacia la derecha hasta que llegues al saliente desde el que engancharte en un **tirolina** (8). Cruza a la fachada de enfrente y continua hacia la derecha hasta dar con una **tubería.** Baja por ella hasta el suelo y **usa tu recién adquirida fuerza para pasar por la verja** y abrir la puerta de la izquierda, donde darás con unas **vendas**. Sube de nuevo por la tubería hasta el piso intermedio, y **cuélate por la ventana de la derecha** en cuanto el guardia que patrulla en el pasillo al que lleva te dé la espalda. Derríbalo y **coge la llave** que guardaba en los bolsillos y regresa a la tubería para subir a lo más alto.











Desde la cornisa puedes saltar a la terraza que hay más a la derecha y que conduce a una **zona vallada**, al fondo. **Si ya tienes la palanca** en tu inventario no hace falta que bajes por las escalerillas de la pared y usar la llave en la sala que hay abajo, ya que en ella sólo encontrarás otra como la que ya posees. Tanto con una como con otra, **fuerza la cerradura de la valla y cuélate por el conducto de ventilación** que hay tras ella **(9)**.

Una vez estés en una especie de sala almacén, mira por la ventanilla de la puerta hacia donde va el guardia que patrulla el pasillo y entonces noquéale. Entra en la primera habitación de la derecha y busca, tras unas puertas de cristal un **armario con tres mascarillas de oxigeno**. Para cogerlas, tendrás que agacharte frente a ellas y pulsar ✖ en cuanto aparezca el símbolo de la mano en la esquina inferior derecha **(10)**. Inténtalo varias veces y conseguirás las tres. Vuelve al pasillo y entra en la siguiente habitación, donde te espera otro guardia. Elimínalo y **usa los ordenadores** para poder **observar la instalación mediante las cámaras de vigilancia** (coge una **pistola** del rincón). La de la izquierda enfoca directamente a la oficina de la amiga de Von Croy y mediante ella, y **usando el zoom**, podrás ver una **nota** pegada en la pantalla de su **ordenador** donde hay escrito un **código: 14639 (11)**.

Sal al pasillo y usa la clave en la puerta del fondo. Coge del cajón de la mesa la **tarjeta de acceso** que andamos buscando y luego puedes echar un vistazo a lo demás para **averiguar más sobre las Pinturas Obscura**. Sal y atraviesa la puerta que hay en el otro extremo del pasillo, usando tu nueva tarjeta, para **bajar hasta el piso inferior**. En la siguiente sala deberás enfrentarte a un nuevo vigilante, pero no te causará demasiados problemas **(12)**. Acabarás saliendo a la segunda de las estancias en la que tuviste que esquivar sensores láser.

Coge de un rincón un botiquín y no salgas de esta zona todavía por la puerta de la derecha (**cuidado con la cámara** que hay sobre ti). Dirígete hacia la primera sala que encontraste llena de sensores láser (esquiva los que queden activos y **usa la tarjeta para abrir las puertas**) hasta llegar a la larga escalera del principio del nivel. Bajo una de las cámaras viste una puerta que no podías abrir, pero que ahora cederá ante tu empujón. Dentro de la misteriosa sala hallarás un **botiquín** y unas **vendas (13)**. Ahora sí, abandona esta zona por la puerta mencionada anteriormente y baja por unas escaleras hasta que consigas **entrar en la excavación** (te toparás con un guardia por el camino).

CONSEJOS

La pistola de descargas es una de tus mejores aliadas. No sólo encontrarás abundante munición para ella, sino que dejará a tus enemigos fuera de combate al instante.



10 EXCAVACIÓN ARQUEOLÓGICA







Corre hacia el fondo con el táser o la pistola y prepárate, porque de la caseta a la izquierda y de la del fondo saldrán dos guardias a cortarte el paso. Acaba con ellos y **entra en la primera caseta para accionar el interruptor** de la pared y que pondrá en marcha un **ascensor** y un **mecanismo** en otra sala **(1)**. Dicho artefacto está a la izquierda de la caseta, tras unas enormes puertas de metal. Una vez ante él, **pulsa el botón y controlarás un enorme visor de rayos X** que enfoca a una porción de tierra. Si lo desplazas hacia la izquierda y hacia arriba, encontraras el **símbolo** que buscas y será escaneado **(2)**. También **recibirás una copia en papel de la impresora** que hay encima de la mesa.

Sal y entra en la segunda caseta. Allí hallarás **otro folio impreso con el último de los símbolos** que necesitas. Sal, acaba con otro vigilante y corre hacia la zona central, allí encontrarás una serie de **escaleras y andamios** que te permitirán bajar hasta el fondo (donde patrulla otro guardia).

Una vez allí, en la pared de la derecha verás unas **hendiduras** por la que subir a una plataforma elevada **(3)**. Mira hacia arriba y descubrirás un enorme **arco de piedra** que atraviesa la excavación de lado a lado y del que te puedes asir como si de una tirolina se tratase. No pierdas un segundo y ve al otro extremo. Sube a la **plataforma de madera** que hay sobre tu cabeza y, desde ahí, al lado transitable del arco de piedra, para llegar hasta una **extraña "tapa" de color cobre** bajo una carpa **(4)**. Olvídala de momento y en su lugar **activa el ascensor** que encontrarás justo a su izquierda para que de esa forma baje al nivel inferior.

Regresa a la cornisa de piedra que hay bajo la plataforma de madera que has usado antes y **salta hasta el ascensor (5)**. A tu izquierda puedes ver una **ruleta con unos símbolos girando**. Cuando te acerques se pararán y tendrás que **seleccionar los 4 correctos con el tirador** que hay en el centro **(6)**. Cada vez que lo uses, los cuatro discos que forman la ruleta girarán, colocando unos símbolos en la zona enmarcada en el lado izquierdo. Para **dejar fijo uno de los 4 discos** (cuando creas que marca el símbolo correcto), ve a la derecha y encontrarás las **4 palancas que bloquean** cada uno de ellos al accionarlas. Los 4 símbolos los has obtenido ya, en las anotaciones y en el diario de Von Croy, aunque aquí **te facilitamos aún más la tarea con un dibujo (VER DIBUJO 1)**.

Conseguirás que el agujero que hay debajo de ti se abra, accediendo a...

CONSEJOS

Cuidado con las escaladas. Lara posee una resistencia limitada que, una vez agotada, hará que se precipite al vacío. No te entretengas y estudia antes el trayecto.

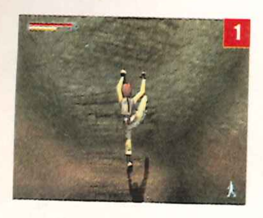
DIBUJO 1







11 TUMBA DE LOS ANTEPASADOS







Baja por el **agujero** que hay unos metros más adelante y asómate a la enorme cámara que conforma la **Tumba de los Antepasados.** Como puedes suponer, un paso en falso desde semejante altura no es demasiado recomendable. **Engánchate en el filo y desciende poco a poco** por la pared escalable hasta una **plataforma de piedra** algo más abajo **(1)**.

Mira a la derecha y verás una viga de madera a la que saltar. Ahora podrás alcanzar la abertura que se abre en la pared y que conduce, a través de un **agujero**, a una de las partes del **puente** que antiguamente se extendía de un lado a otro de la cámara. **Coge carrerilla y salta hasta el otro extremo** (cuidado con los murciélagos) **(2)**. Recoge las **vendas** que hay tras el arco del fondo y luego **sitúate en el mismo borde** de esa parte del puente. Mira a la derecha y verás en la pared una alejada **plataforma de piedra** a la que podrás llegar con algo de carrerilla y extendiendo las manos para engancharte del borde. Luego salta hasta la que hay a tu izquierda (asiéndote del borde también) y podrás llegar desde ahí hasta una **cornisa de piedra (3)**.

Desciende por la parte central, que es escalable, hasta un nivel inferior. **Acércate al borde** y mira hacia la derecha para ver más abajo otra cornisa más, a la que sólo podrás llegar de un salto, y que te permitirá llegar hasta una **nueva viga de madera**, donde te aguarda una **palanca (4)**.

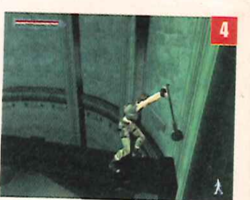
Tira de ella y unas plataformas de piedra surgirán de la pared para permitirte llegar hasta el suelo, donde tendrás que **esquivar a una especie de caballero momificado.** Corre directamente hacia la **abertura en la pared** del otro extremo y cuélate por ella agachado. Acciona la **palanca** que hay en el interior y verás cómo surgen unas nuevas **plataformas en la pared** de la cámara que llevan hasta otra **palanca** más **(5)**. Cuando consigas llegar hasta ella y accionarla, la **trampilla** que se encuentra en el fondo de la sala se abrirá para que puedas pasar por ella.

Camina de frente y, en cuanto puedas, gira a la derecha. **Echa abajo la puerta** de una patada **para que Lara aumente su fuerza** y consiga un **escopeta**. Continua hacia delante y acabarás llegando a un enorme **hall de suelo brillante.** Mira a tu derecha y descubrirás una **palanca** que abre durante unos segundos la **puerta** del otro extremo de la estancia. Tienes que llegar hasta ella **esquivando las púas** que lanzan unos orificios a ambos lados de la pared y unas enormes **estacas** que bloquean el paso en las zonas más estrechas (salta sobre ellas) **(6)**. Cuando lo consigas, sigue cruzando puertas y **llegarás a una enorme estancia circular.**

CONSEJOS

Usa la opción de andar continuamente. No sólo evitará que te despeñes por los abismos que encontrarás, sino que te permitirá ajustar los saltos lo máximo posible.







12 CÁMARA DE LAS ESTACIONES

A ambos lados de la entrada a esta cámara circular puedes ver **4 pinturas con un hueco bajo ellas** donde debes colocar algo que aún no tienes **(1)**.

Sigue adelante y mira a tu alrededor. Además de un caballero esquelético, también verás en mitad de la sala, en el suelo, **cuatro baldosas con forma de cuarto de círculo y con un grabado distinto: agua, viento, sol y bestia** (éste no tiene forma reconocible) **(2)**.

Pisa el que tiene el símbolo del agua y verás cómo se abren tres de las múltiples y enormes puertas que hay a tu alrededor. **Pasa por la que hay más a la izquierda** y acciona la **palanca** para permitirte llegar hasta una nueva zona. **Si te equivocas de puerta** y por tanto de palanca, **caerás a un corredor subterráneo** plagado de obstáculos y del que tendrás que buscar la salida mediante un **elevador (3)**.





13 CÁMARA DE NEPTUNO

Frente a ti puedes ver a un **caballero con una espada de fuego que debes evitar** a toda costa (por suerte, es bastante lento) **(1)**.

Olvida el agujero cuadrado que hay en medio del pasillo y dirígete hacia la **fuente** que hay al fondo. Sumérgete en el agua y, ya en una enorme **cámara inundada,** busca la única puerta abierta, con **3 cuchillas** que pueden darte un disgusto como te descuides. Dentro encontrarás una **palanca** que, como habrás adivinado, debes accionar. Regresa al pasillo donde está el caballero y **déjate caer ahora por el agujero cuadrado** para aterrizar en una sala parcialmente llena de agua. Busca en la pared la **supuesta cara de Neptuno** y bucea hacia la derecha para encontrar una abertura que lleva a una nueva **palanca (2)**.

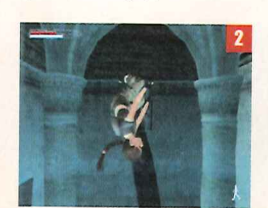
Tras accionarla, el nivel del agua crecerá unos metros, permitiéndote así llegar hasta otra **abertura** justo encima de la palanca que acabas de accionar. Dentro encontrarás un **cargador**. Coge el **botiquín** que hay sobre la cabeza de Neptuno y continúa por la puerta que hay a su izquierda para dejarte caer por una abertura hasta una **nueva tubería** subacuática **(3)**. Bucea por el único camino posible y coge los **dos botiquines** hasta que veas que puedes tomar **dos direcciones**. La de la izquierda, a través de un **agujero** en una verja, lleva un lugar donde **tomar aire.** Pero es el camino de la derecha el que debes escoger, y donde tendrás que lidiar con unas peligrosísimas **estacas** que salen de las paredes de la tubería.

Cuando superes ese trecho te encontrarás con **otras dos opciones.** La de la derecha lleva al ansiado **oxígeno** y la de la izquierda al **Cristal de Neptuno (4)**. Cógelo y luego bucea hasta el fondo para accionar una nueva **palanca**. Nada hacia arriba y llegarás a la cámara con la efigie de Neptuno, donde hay una puerta abierta justo bajo →

CONSEJOS

La capacidad para aguantar la respiración de la Srta. Croft es limitada. Nunca te arriesgues demasiado ni apures hasta el último momento si no conoces la localización de las bolsa de aire.







ella (5). Sigue a la superficie y estarás de vuelta en la sala que custodia el caballero de la espada de fuego. Coge la munición **para la escopeta** de las esquinas y sal.

En la Cámara de las Estaciones, coloca el cristal en el cuadro con el símbolo del agua.





14 SANTUARIO DE LAS LLAMAS

P**isa la baldosa con el símbolo del Sol** y pasa por la puerta de la derecha de las tres que se abrirán ante ti. Tira de la palanca y prepárate para otra prueba.

No tienes más que saltar de plataforma en plataforma hasta llegar al otro lado del lago de magma, para hacerte con el cristal que descansa sobre un pedestal. Espera, tras la escena en la que verás cómo **empiezan a fluir los chorros de magma** (1), a que el lago se "incendie" antes de ponerte a saltar como un loco (espera quieto en el sitio). Y ten cuidado donde pones el pie, **hay algunas baldosas que no aguantaran mucho tiempo tu peso** (2), aunque hay otras que, si esperas unos segundos, resurgirán de la lava y te facilitarán el camino (en la vuelta, cuando ya tengas el cristal) (3). Cuando regreses a la cámara de las Estaciones, **coloca el dichoso objeto en su sitio.**

CONSEJOS

Como puedes imaginar, las altas temperaturas son letales para Lara. Evita a toda costa pasar demasiado cerca de las llamas o ríos de magma que encuentres a tu paso.

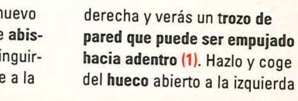






15 ALIENTO DE HADES

P**isa la baldosa que tiene dibujados una especie de trazos de aire.** De las puertas que se abrirán entonces, escoge la de la **derecha** del todo para un nuevo reto. Ante ti hay un enorme **abismo**, tras el cual puede distinguirse el cristal que buscas. Ve a la derecha y verás un **trozo de pared que puede ser empujado hacia adentro** (1). Hazlo y coge del **hueco** abierto a la izquierda







munición y acciona la palanca del extremo. Esto provocará que unas **vigas de madera** surjan de las profundidades del abismo, a modo de plataformas. **Intenta cruzar el abismo usando las vigas** que hay más a la izquierda. Calcula el momento en el que se encuentran más cerca y **ajusta el salto lo máximo posible** (2). Si entre viga y viga te pilla una **ráfaga de viento** de las que salen de las esculturas de las paredes, serás desviado de tu trayectoria (3). Una vez con el cristal en tu bolsillo (4), las corrientes de aire cesarán y será más fácil **regresar a la Cámara de las Estaciones para ponerlo en su lugar.**





16 IRA DE LA BESTIA





Y a sabes qué baldosa debes pisar ¿no?. **Cruza la puerta del medio y tira de la** palanca. La escenita te pondrá los pelos de punta, pero no irás a quejarte de que en *TR* hay muchos saltos...

Corre de frente y salta por encima del primer abismo para aterrizar en una plataforma casi en el medio de la sala. Ve a la derecha y verás una estrechísima cornisa hacia la izquierda. **Pasa por ella con la espalda pegada a la pared** y sigue a la izquierda (1). Cuando llegues al borde, la porción de pasarela en la que estás se precipitará hacia delante. Espera a que caiga unos metros y **salta de frente** para aterrizar en una nueva plataforma dorada. No te entretengas y pasa de un salto a la **roca** de la derecha, que también se derrumbará a los pocos segundos, por lo que deberás **seguir saltando hasta una de color azul.**

Espera ahí y encárate con la siguiente plataforma. Realiza dos saltos seguidos sin carrerilla y engánchate del filo de la tercera roca. Sube y **sigue ascendiendo hacia la derecha** hasta que llegues de nuevo al nivel más alto de la sala. A tu derecha discurre una **pasarela** que se vendrá abajo por tu peso (2), así que corre y salta hasta que aterrices frente al último cristal, ya en el extremo de la estancia. Coge la munición **de escopeta** del suelo, el cristal y observa cómo **el abismo se cubre de baldosas** (3). Centra tu atención en el **remolino** que hay en la zona central. A ambos lados, en las paredes, hay dos palancas de las que debes tirar para **abrir la puerta de salida** (4). Ahora aparecerán **tres caballeros con espadas de fuego.** Si te alcanzan y te ves envuelto en fuego, **corre a cualquier chorro de agua** que hay en ambos extremos de la cámara (5). **Coloca el último cristal en su sitio** en la cámara principal.

CONSEJOS

Ante saltos un poco ajustados, extiende siempre las manos para que Lara, en el peor de los casos, se enganche del borde de la plataforma o cornisa donde vaya a caer.





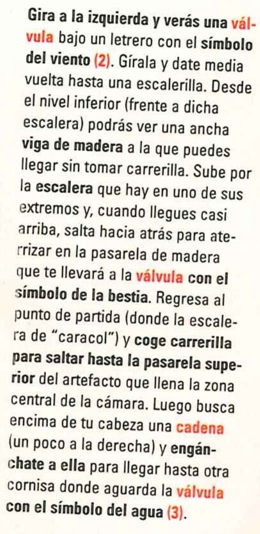
17 SALA DE MÁQUINAS







Pisa de nuevo la baldosa con el símbolo del sol y entra por la puerta de de la izquierda para accionar la **palanca**. **El suelo se abrirá bajo tus pies** y accederás a una nueva zona. Cuando desciendas resbalando hasta un pasadizo de piedra, coge el **cargador** del suelo y luego gira a la izquierda. **Salta el foso de lava (1)** y verás en el lado derecho una puerta. Ahora, con los 4 cristales en su sitio, podrás llegar a una sala redonda.



Gira a la izquierda y verás una válvula bajo un letrero con el **símbolo del viento** (2). Gírala y date media vuelta hasta una escalerilla. Desde el nivel inferior (frente a dicha escalera) podrás ver una ancha **viga de madera** a la que puedes llegar sin tomar carrerilla. Sube por la **escalera** que hay en uno de sus extremos y, cuando llegues casi arriba, salta hacia atrás para aterrizar en la pasarela de madera que te llevará a la **válvula con el símbolo de la bestia**. Regresa al punto de partida (donde la escalera de "caracol") y **coge carrerilla para saltar hasta la pasarela superior** del artefacto que llena la zona central de la cámara. Luego busca encima de tu cabeza una **cadena** (un poco a la derecha) y **engánchate a ella** para llegar hasta otra cornisa donde aguarda la **válvula con el símbolo del agua** (3).

Vuelve otra vez al punto inicial, desciende por la escalerilla de la izquierda y luego por la de la derecha hasta la zona inferior de la sala. **Esquiva a los dos caballeros** que custodian el artefacto y busca otra **escalerilla adosada** a su estructura. Ella te llevará directamente a la **última válvula, la del Sol**. Nada más activarla (4), sal pitando hacia la derecha en busca de la **escalera** por la que debes descender, antes de que las **cuchillas** que se empiezan a desplegar desde algunas de los componentes del artefacto te alcancen. Una vez abajo, ve hacia la derecha, sin acercarte demasiado a la cuchilla que se interpone en tu camino o te alcanzará.

Descuélgate por el lado exterior de la pasarela en la que estás y avanza hacia la **escalera** que lleva al punto de inicio (5). Cuando veas que te hallas fuera del alcance de la afilada cuchilla, sube y, finalmente, acciona la **palanca** que hay en la escalera por la que llegaste a esta cámara.

CONSEJOS

Cuidado con las caídas desde ciertos sitios. Las medias alturas, aunque no son letales, restarán una buena parte de la salud de Lara, algo que no te puedes permitir demasiado a menudo.





LA TRAMA SE ACLARA

18 CÁMARA DE LAS ESTACIONES (II)







Ve a la izquierda, esquiva unos cuantos obstáculos y, después de las cuchillas giratorias, coge el pasillo de la derecha (1). **Entra en el elevador y tira de la cadena** para parar en el "primer piso" y coger un **botiquín**.

Sigue subiendo hasta lo más alto y sal a la Cámara de las Estaciones. Verás que **hay cuatro columnas en la zona central** que suben y bajan a distinta altura. Súbete en la única accesible y salta hasta lo más alto (2). Desde ahí alcanzarás la **pasarela circular suspendida** sobre las columnas. Busca la **pasarela plana** que lleva al "balcón" que bordea toda la estancia (3). Ve a la derecha, **esquivando a los espadachines** que saldrán de la pared, hasta que veas que las escaleras que dan al nivel superior.

Corre hacia la izquierda hasta que llegues a un enorme **hueco en el suelo** que te impide seguir. Engánchate tal y como lo haría Spiderman y sube hasta la **palanca** que hay más arriba. Tira de ella y la **compuerta** que hay junto a las escaleras por la que has llegado se abrirá. Tras ella, además de un **cargador**, encontrarás un **trozo de pared que puedes empujar** hacia adentro para, además de descubrir un **botiquín, aumentar tu fuerza** (4). Regresa a la cornisa donde está la palanca que has accionado y **mira hacia arriba**. Verás un tramo del que te puedes enganchar para llegar hasta una **plataforma de color verde en el techo de la bóveda** (5), pero sólo si te diriges a ella directamente te dará tiempo a llegar antes de que Lara se despeñe. **Descansa y vuelve a engancharte** para seguir hacia arriba hasta que encuentres una **abertura en el techo** (afina o no llegarás) (6). Pasa por la puerta y gira a la izquierda

(VER ENEMIGO: VIGILANTE).

ENEMIGO: VIGILANTE



Para conseguir la preciada Pintura Obscura, tendrás que vértelas en primer lugar con el diabólico espectro que la vigila (1).
A tu alrededor hay una serie de estatuas en las que aparece y desaparece una luz azulada muy rápidamente. Dicho destello no es sino el misterioso cuadro que buscas, pero al acercarte a él desaparece y cambia de "manos". Saca cualquier arma que lleves encima (las pistolas te irán bastante bien para la ocasión) y dispara como un loco al espectro. Tras varios balazos, se quedará petrificado durante unos segundos, al igual que la pintura, así que guarda el arma y búscala rápidamente. Cuando se encuentre a tu alcance, sólo tienes que pulsar ✖ para cogerla (2).
Mientras lo consigues, procura permanecer muy alejado del Vigilante, ya que su simple contacto resulta terriblemente dañino.
Si las cosas se complican un poco, busca en las esquinas de la sala munición y un botiquín para aguantar mejor el combate. Después del combate sal pitando de ahí por el mismo sitio por el que has llegado.

CONSEJOS

Aunque resulten enormemente molestos, no desperdicies munición en los caballeros con armadura. Solo conseguirás detenerlos durante unos segundos, y esas balas pueden hacerte falta después.





→ **El pasillo se ha llenado un poco de agua.** Camina de frente y bucea hacia arriba hasta llegar a la **Cámara de los Antepasados.** En lo más alto hay un hueco por el que llegar hasta un poco de **aire** y unas **vendas (7)**. Vuelve a sumergirte y **busca el agujero de la pared** por el que llegaste aquí desde la excavación del museo **(8)**. Corre a la izquierda y **usa una caja para saltar por encima de la valla** y cruzar las puertas de metal de la derecha hasta aparecer en las escaleras del museo.





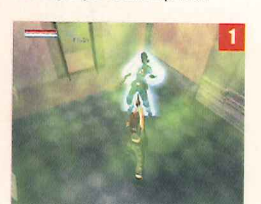


■ 19 ASEDIO A LAS GALERÍAS

Sube y elimina al guardia que aparecerá del interior de unas de las salas del museo. Enseguida verás una escena en la que **los hombres de Eckhardt invaden el museo y lo llenan de gas.**

Desde ese momento, tendrás que apretar el acelerador hasta llegar al armario donde cogiste unas mascarillas. Sí, sabemos que ya tienes 3 mascarillas, pero **tendremos que repetir la "operación"** si queremos que nuestra heroína adquiera una **nueva habilidad** (no, aguantar la respiración una hora no). Sigue por la única puerta abierta y **acaba con los lacayos de Eckhardt** que encuentres (la **pistola aturdidora** es una excelente opción) **(1)**. No olvides recoger las **armas** y **munición** que dejen al morir. Tras subir unas escaleras, llegarás al pasillo donde está la habitación que buscas, que no es sino la primera a la derecha. Si en mitad de la carrera hacia las mascarillas ves que te quedas sin aire, no dudes en usar alguna de las que ya deberías en tu inventario. Podrás almacenar un máximo de 4 de estos objetos **(2)**. Además, **Lara te anunciará que ahora es capaz de esprintar si pulsas L2**, algo que nos vendrá muy bien más adelante. También verás cómo **la luz de una de las puertas** que has encontrado por el camino **se enciende**, indicando que puedes pasar por ella.

Regresa a las escaleras y encontrarás la puerta a tu izquierda. Sigue corriendo y librándote de más contrincantes de la forma habitual mientras desciendes por las **escaleras principales del museo (3)**, hasta una enorme **sala con vitrinas**. En ella serás testigo de una espectacular escena de vídeo con varios personajes como protagonistas.







■ 20 APARTAMENTO DE VON CROY

Como descubrirás enseguida, el apartamento del mentor de Lara podría pasar por un arsenal por la cantidad de **cargadores** que encontrarás, además de una **pistola (1)**. Ésta es especialmente importante conseguirla, ya que **Kurtis nos dejó desarmados** en el desgraciado encuentro anterior.

Pase lo que pase, no cojas el bastón que hay junto a la ventana redonda rota **hasta que no hayas "limpiado" el apartamento** entero (cuarto de baño, dormitorio, etc). Después, recógelo del suelo y date la vuelta para conocer al simpático "Limpiador"

(VER ENEMIGO: LIMPIADOR).



↘ ENEMIGO: LIMPIADOR

Busca refugio tras algún mueble y espérale de frente. No dejes de dispararle y no le des la espalda. Descarga toda la munición contra él y desaparecerá. Busca la puerta de entrada al apartamento y sal al pasillo, Ve a la derecha y entra por la primera puerta a la izquierda. Coge un cargador y un botiquín. Nuestro "amigo" volverá a través de la pared. Agáchate donde estás para que no te cosa a balazos y sal para meterle una ráfaga.

Cuando salga corriendo, metete por el hueco abierto en la pared y coge la Viper y la munición. Sal por la puerta de la izquierda y, en el pasillo, arrástrate bajo los sensores láser de la derecha (▲ y L2) (1). La escalera que lleva a los pisos inferiores volará, pero podrás saltar al piso bajo evitando las llamas. Hay un botiquín y dos cargadores bajo la escalera. Sube por la escalera al piso superior y avanza por el pasillo con la ametralladora. Al fondo verás al Limpiador y unos sensores delante. Corre y salta sobre ellos mientras disparas.



■ 21 CRIMEN DEL MONSTRUM

Tal y como comenta Lara, Praga no es precisamente la Costa Brava, que le vamos a hacer...

A tu izquierda y a lo lejos podrás distinguir un **coche rojo** junto al cual **hay un tipo. Habla con él y trata de ser lo más amable posible,** como siempre **(1)**. Necesitas que este periodista te dé un **código secreto** dentro de unos minutos. Mientras lo consigue, entra en el **callejón** que hay a su espalda y **acaba con el matón** que patrulla la zona. Coge del suelo un **martillo** y luego atraviesa la plaza hasta el otro extremo. Entra en un **nuevo callejón**, vigilado por dos lacayos de La Cábala y un perro. Cuando te libres de ellos, **usa el martillo en la tapa** que hay en el suelo para abrirla y **descender a las alcantarillas (2)**. Enseguida verás en la pared de la derecha un **agujero** que te llevará hasta Bouchard, tras atravesar una nueva sala con una **puerta cerrada roja** en uno de los lados (recuerda su localización para más tarde).

Habla con Bouchard para averiguar más datos sobre la trama y pasa por la puerta de la izquierda. Te encuentras en una enorme estancia con unas escaleras en el lado derecho. Sube por ellas y busca a la izquierda un bloque junto a unos andamios. **Empújalo** para subir a estos últimos (y **aumentar la fuerza de Lara) (3)** y asciende hasta lo alto. Salta hasta la pasarela de enfrente y hallarás una **cadena** junto a la pared. **Tira de ella dos veces** y verás cómo el ventanal de la derecha se desplaza, haciendo que **uno de los armarios de la planta baja se mueva** y deje al descubierto un **botiquín**.

Salta al andamio de tu derecha y tira 4 veces de la cadena que también ahí allí. La **tapa del reloj de cuco** que hay en el piso inferior se abrirá para que puedas **manipular las manecillas.** Baja de los andamios y **vuelve a arrastrar el bloque de antes para ganar aún más fuerza. Coloca las 3:00 en el reloj (4)** y pulsa ▲ para ver, mediante una animación, cómo se despliegan unas **escaleras** justo a tu espalda. Baja por ellas y darás con el **escondite de Vasiley**. En el suelo, junto a la mesa hallarás un **fax con una clave: 31597**. La misma que debes introducir en el **panel**



numérico que hay en la pared, al lado de la pintura abstracta, para **obtener el quinto de los Grabados Obscuros**. Regresa ahora junto a **Bouchard** y descubrirás que se ha ido. Sal al pasillo y abre la primera puerta del lado izquierdo. Allí se "esconde" nuestro ex-amigo. Coge las **llaves** que guardaba en su traje y úsalas en la puerta roja que viste de camino aquí.

Saldrás al exterior, donde te espera el periodista con un **pase de seguridad** y una **pistola**.

↘ CONSEJOS

Siempre que te sea posible, procura pillar a tus enemigos por la espalda y por sorpresa. No sólo ahorrarás munición, sino que también te evitarás más de un rasguño







22 EL STRAHOV







Te encuentras en un **enorme almacén** y hay **contenedores** por todos lados. Entra en el que está abierto, justo enfrente de ti, y coge el **botiquín** que hay en su interior. Luego acércate al enorme **portón de metal** y se te mostrará cómo una **enorme grúa** se aproxima por el techo hasta el container que hay en el montón de en medio. Súbete al que hay a su derecha y **espera a que la grúa se aleje** a la izquierda para saltar al que había debajo del que ahora transporta. Desde él alcanzarás, antes de que se aleje demasiado, el **container que lleva la grúa** (1) y gracias sal cual pasarás al otro lado del hangar.

Cuando te poses en el suelo, saca la Viper y cose a balazos a los dos vigilantes. Del cuerpo de uno de ellos caerá una **tarjeta de seguridad** necesaria para continuar (2). En uno de los rincones del almacén hay unas **cajas de madera** a las que te puedes subir para alcanzar la **pasarela de metal** que cruza el almacén de lado a lado. Ésta lleva a **dos puertas** que, gracias a tu nueva tarjeta, puedes abrir. Pasa por cualquiera de las dos y prepara tu arma.

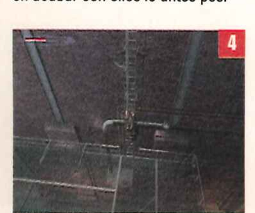
En la pasarela en la que estás hay dos guardias, así que harías bien en acabar con ellos lo antes posible (3). En el extremo derecho puedes ver una **escalera** que lleva a un **sala de control** custodiada por un "maloso" más. Procura que no te vea y **píllale por la espalda** (coge su **ametralladora**) y luego **manipula el panel de control**. Como puedes ver, la grúa que hay en esta parte del almacén ha quedado activada. Para llegar hasta ella, **regresa a la pasarela** y busca en la pared de enfrente una **larga escalerilla** que te llevará al nivel desde el que poder entrar en dicha grúa (4). Con las ametralladoras de vigilancias ya "desactivadas", **desciende hasta donde se encuentran los camiones** (por una escalera a la derecha de la cabina de control) y cruza la puerta del fondo.

Tal y como puedes ver, hay dos zonas selladas por unos "barrotes" láser que de momento no podrás desactivar (5). Corre hacia la derecha hasta que veas una **valla electrificada** y un **montón de cajas** pegadas a ella. Tu objetivo es conseguir **colocarlas de forma que puedas alcanzar la barra que hay en el techo** para pasar sobre la valla electrificada. Súbete al primer "nivel de cajas" y arrastra la que hay más pegada a la puerta hacia la pared (6). Ten cuidado de **no tocar la alambrada** o morirás al instante. Asciende a ella e **intenta mover unos centímetro la caja más elevada** hacia la valla. Luego pasa al otro lado y termina de empujarla hasta que quede completamente pegada (**será más fácil si adoptas la posición "sigilosa"** para andar por el borde) (7).

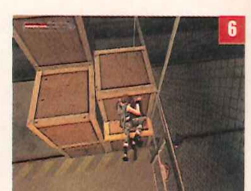
Aunque ahora ya puedes llegar hasta la barra, el chorro de vapor que sale de la tubería te impide hacerlo y acabar con la piel en perfecto estado. Ve hacia la izquierda y encontrarás en la pared, en lo alto, un **aparato de ventilación** y, sobre él, una **válvula** en una de la tuberías. Con la fuerza ganada en tu último ejercicio, podrás **arrastrar la pila de dos cajas** que hay justo enfrente hasta colocarla bajo la válvula. Sube a ellas y de ahí al aparato de ventilación. **Cierra la válvula** (8) y ahora sí, **pasa por encima de la verja electrificada con los pies levantados** (no olvides eliminar al perro antes).

↘ CONSEJOS

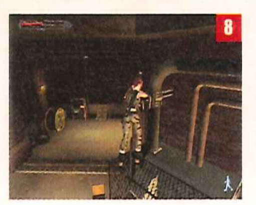
Ante ciertos enemigos, como los tipos con máscara de gas, no escatimes en potencia de fuego. Usa las ametralladoras a diestro y siniestro. Después lo agradecerás.

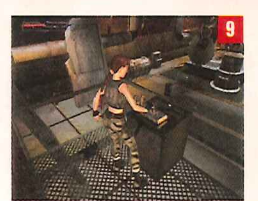










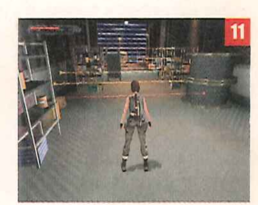


Déjate caer, acaba con otro chucho y sube por las escalerillas que hay en el lado izquierdo. Acciona la **palanca** del **panel de control** (9) y verás cómo unas enormes **sierras** al fondo cortan el conducto de ventilación que hay sobre ellas. Mira ahora a tu izquierda y hacia arriba y verás una **viga** que recorre de punta a punta la estancia. Súbete a ella y camina hasta que se te cruce otra transversalmente. Sube a esta última y de ahí al **conducto de ventilación**. Descuélgate por el extremo que ha cortado la sierra y suéltate para volver a **asirte del borde inferior** de la abertura (pulsa ✖ y vuelve a pulsarlo rápidamente) (10). Ve hasta el fondo del conducto y desciende para ver una desagradable escena con **Eckhardt y el periodista** como protagonistas. Luego continúa de frente y acabarás asomándote a un **nuevo corredor** donde patrulla un vigilante. Espera a que éste se aleje y baja para encargarte de él y hacerte así con la **tarjeta de acceso** que llevaba encima. Si vas hacia la derecha notarás cómo **Lara apunta a una bombona de gas de color rojo**. Dispara algunas balas y la explosión hará que la **bobina** que hay a su lado salga rodando hacia la izquierda. Ésta te limpiará el camino que tendrás que tomar en unos minutos de **minas de proximidad** (11).

Sigue hacia la derecha y sube unas escalerillas hasta una **sala con un puerta con lector de tarjetas**. Usa la última que has encontrado y acaba con los tres enemigos que hay en el interior. Luego recoge todos los **cargadores** y la **chocolatina** que hay en armarios y mesas y **manipula los mandos** que encontrarás junto al cristal. De esta forma, **Lara conseguirá cortar la corriente del complejo**, con consecuencias nada fortuitas.

Sal de ahí y corre de frente hacia la zona plagada de sensores láser. Podrás sortearlos si te arrastras bajo ellos. Ten cuidado por si quedase alguna mina de proximidad intacta, y luego gira a la izquierda para pasar por la puerta que hay al fondo.





23 LABORATORIO BIOLÓGICO

Camina de frente hasta que salgas a un **gigantesco invernadero** con decenas de coloridas plantas. **Ve hacia la fuente del centro y habla con el tipo** que allí hay. Tras enterarte de parte de los planes de La Cábala, **te rociará con un gas** y saldrá pitando.

Si observas la fuente que hay a tu lado verás que una de las cabezas de piedra no echa agua. Tira de ella (1) y una figura, a la derecha de la puerta de entrada, se moverá dejando al descubierto una salida. Atraviésala y sube unas **escalerillas** hacia una pasarela de metal.





Coge los **cargadores** y **acciona la palanca** que hay junto a ti. El portón que hay en el otro extremo del invernadero quedará ahora abierto. Dirígete hacia allí, pero teniendo mucho **cuidado con las plantas** que hay a ambos lados de la escalinata ya que **son carnívoras** y peligrosas (detrás de la de la izquierda hay unos **cargadores**). **Pulsa el botón amarillo** que hay en la pared de la derecha y cruza una nueva puerta.

Frente a ti se extiende otra enorme cámara con unas **vainas** en la zona central. Baja hasta quedar a su altura y serás testigo de cómo una especie de **muerto viviente** con



garras a lo Lobezno se libera de su tubo criogénico y se abalanza contra ti. **Llénalo de plomo** y luego no pierdas un segundo y corre para subir por las escaleras del fondo a la izquierda. Una especie de **armadillos mutantes** se liberarán de sus prisiones y comenzarán a perseguirte. No te entretengas con ellos y, ya en la pasarela lateral superior, **corre hacia el punto de partida** de uno de los extremos del arco que se extiende transversalmente por la mitad de la sala. Coge el **cargador** del suelo y **alinéate con la tubería** que lo recorre para saltar y engancharte en ella **(2)**. Avanza hasta la **pasarela de metal** que se extiende sobre las vainas y busca en ambos extremos **dos válvulas**. Tras girarlas **(3)**, el fondo de la vaina donde permanecía el zombie mutante se abrirá. Baja hasta él (usa la escalerilla rota o la tubería de antes) y caerás sobre un **canal de agua**. Sube por el lateral y sigue adelante hasta que llegues a una **estancia con dos enormes tuberías** que vierten agua a un nuevo canal. Comienza a **resbalar por la zona central** de la rampa y salta para alcanzar la **escalera** que se extiende en la pared del fondo. Si caes al agua, **atraviesa la verja rota** hacia la cámara contigua **y esquiva a la criatura** que nada en ella hasta que encuentres una **escalerilla** que te lleve a la superficie **(4)**.

Desciende por las escaleras que hay enfrente y acaba con un vigilante. Justo en la pared de la izquierda puedes ver una ancha **tubería** con un **cargador** sobre ella y una **válvula** al final. Salta hasta ella y acciónala (y coge la **munición**, evidentemente). Regresa a la puerta que te trajo hasta aquí y prepárate, porque **te toca decidir cómo superar** esta sala, ya que **hay dos opciones a elegir:**

OPCIÓN 1:
La primera de las formas **es la más corta**, pero cuenta con un salto que puede resultar algo "delicado". Sigue de frente y a la derecha y salta a continuación el **hueco** que



te vas a encontrar en la pasarela. Si **pegas la espalda a la pared** puedes caminar por la estrechísima cornisa que lleva a una **delgada tubería**. Asciende por ella hasta una **plataforma de metal (5)**. Desde ella, **mira hacia abajo y a la izquierda** y verás en la pared contraria la **tubería con la válvula** que manipulaste antes. Desde donde estás puedes **saltar, usando carrerilla**, hasta el tramo superior de esa tubería para aterrizar casi al lado de la pasarela de metal vallada que hay a la derecha.

Ahora no tienes más que saltar a esta última (por encima de la barandilla), **pulsar el botón amarillo** que hallarás en el extremo contrario y **pasar por el portón** que encontrarás a tu izquierda para seguir avanzando en el juego.

OPCIÓN 2:
Esta opción es más larga. Camina de frente y a la derecha para **saltar sobre el hueco** de la pasarela. A la izquierda hay unas escaleras que suben hasta una plataforma más elevada y con una **enorme planta**. Coge los **cargadores** y las **vendas** que hay a la derecha de esta última y luego **fíjate en las enredaderas** que discurren por la pared. Podrás usarlas para **subir hasta lo alto de la bóveda** y aterrizar sobre una pequeña **plataforma enrejada** suspendida en mitad de la cámara **(6)**. Déjate caer sobre ella y **descansa**

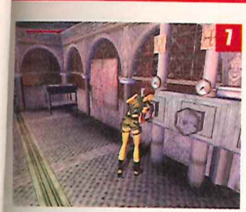




para, de nuevo, asirte a las enredaderas y **avanzar en dirección a la puerta de entrada**, hasta una pasarela de metal (justo después del tramo de viga cortocircuitado) donde te espera un **botón** y una escalerilla. **Púlsalo y baja por la escaleras** hasta una puerta que no puedes abrir. **Descuélgate por la barandilla** y sitúate justo encima de la puerta por la que entraste a esa sala. Déjate caer y **vuelve a saltar el hueco de la pasarela** en la que estás, de frente y a la derecha. Ahora pega la espalda a la pared y **camina por la estrecha cornisa** hasta una tubería. Sube por ella y desplázate hacia la izquierda, hasta que alcances una pequeña **pasarela de metal**. A tu derecha hay más enredaderas, que te permitirán llegar hasta la plataforma que se desplazó al pulsar el botón antes. **Continúa hacia la derecha** por la pasarela de metal que hay contigua a la plataforma en al que estás, baja un par de **escalerillas y pulsa el botón amarillo** que hay en al pared para pasar por la puerta de tu izquierda.

Vuelve a pulsar el botón que hay un par de metros más adelante y cruza un **nuevo portón**. Camina por la pasarela hasta que veas, mediante una escenita, cómo una **enorme planta** cierra las puertas de salida de esta zona. Baja las **escalerillas**, coge el **cargador** que hay a la





izquierda y **sube a la caseta** que hay frente a las dobles puertas. Allí encontrarás unas **válvulas marcadas por unos extraños símbolos (7)**. La clave está en **abrir sólo las adecuadas y en el orden correcto**. Si **empujas la mesa** que hay a la izquierda **(8)**, verás unas **anotaciones** que muestran cuál es la **secuencia correcta**, pero de todos modos te damos la combinación **(VER DIBUJO 2)**.

Pasa entonces por el portón y accederás a un colosal **invernadero de varios niveles de altura** y vigilado por varios tipos. Ve a la derecha hasta que veas al primer vigilante. Acaba con él y **coge la tarjeta de acceso** que llevaba **(9)**. Busca en la zona central una **escalerilla** que te lleve al segundo nivel. Ve hacia la izquierda y **sube las escalinatas hacia el tercero**. A tu izquierda puedes ver una **pequeña puerta azul** que de momento está cerrada. Olvídala y **salta hacia delante** hasta la segunda de las plataformas rectangulares que hay sobre la cristalera inclinada. A tu izquierda y un poco más abajo hay otra par de plataformas desde al que podrás llegar sin problemas al **tramo de pasarela al que le falta la barandilla** (justo donde patrulla un lacayo de La Cábala). Salta y engánchate a ella cuando tu enemigo no esté cerca **(10)** y luego sube para encargarte de él. A la izquierda hay una peque-





ña **zona circular con plantas** y en al que Lara comentará que no puede saltar todavía el tremendo hueco que hay en la pasarela de enfrente. Ve entonces hacia la izquierda y sigue hacia ese mismo lado primero para **abrir la puerta azul** que viste hace unos minutos. Corre en dirección contraria a esta última y sigue hasta que veas un **hueco en la pasarela**. Salta sobre él, tomando carrerilla y enganchándote del borde, y **Lara adquirirá la suficiente potencia de salto** como para afrontar la pasarela rota de antes.

Coge el botiquín que hay en el suelo y dirígete allí. **Salta usando carrerilla** y sube al siguiente nivel para buscar, al fondo, una **tubería cubierta de enredaderas** mediante la cual podrás llegar hasta el quinto nivel. Presta atención a la desagradable escena y coge el **cargador** y la **tarjeta** que hay unos metros a la derecha. Ahora **regresa al segundo nivel**, a la escalerilla que te llevó hasta él. Con esta última a tu espalda, toma el camino de la derecha y verás un **hueco** en la pasarela que podrás superar si saltas usando la carrerilla o lo haces pegado a la barandilla de la derecha **(11)**. **Agárrate al borde** y ve de frente para encargarte de un nuevo vigilante. Coge la **tercera tarjeta de acceso** que necesitas (la llevaba él mismo encima) y el **cargador** que verás en la zona de la derecha.





↘ CONSEJOS

Si cometes algún error y ves cómo Lara se precipita al vacío, pulsa ✖ para intentar engancharte de algunas de las cornisas o bordes que encuentres durante la caída.

↘ DIBUJO 2



Tu objetivo ahora es llegar hasta el nivel más bajo, donde acabaste con el primer guardia. Al fondo hay una **entrada que conduce a tres lectores de tarjetas**, y que podrás usar para que se abra el enorme portón que hay situado justo a su izquierda.

Baja las escalinatas y, antes de atravesar la pasarela enrejada hasta la puerta del fono de la sala, **baja por el lado izquierdo hacia la parte inferior llena de gas**. Corre hacia el fondo y busca en el rincón de la izquierda un **cargador**, luego salta al pozo de agua de la derecha y **nada hasta salir a una nueva estancia** (vigila el medidor de oxigeno). A la izquierda hallarás un **pequeño bloque que arrastrar** hasta colocarlo bajo la abertura que tiene la **pasarela superior**. Sube a ella y coge de los armarios **vendas** y **píldoras** y regresa a la sala anterior. Pasa por el portón del fondo, **pulsa el botón de la pared** y pasa a la siguiente estancia. Entra por la puerta que hay a la izquierda y observa a continuación la escenita que viene...

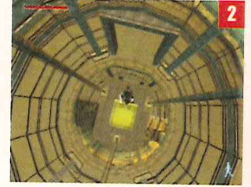
CASI ÁNGELES

24 SANATORIO

Pues aquí estamos jugando con Kurtis por primera vez. En primer lugar, tenemos que **descender hasta la planta baja.** Coge del suelo un **cargador** y déjate caer al nivel inferior por el tramo de pasarela sin barandilla. Hazte con otro **cargador** y busca una **escalerilla** en la cornisa exterior, a la que **llegarás mediante un salto corto (1).** Baja por ella y salta a la pasarela de enfrente. Rodéala hasta el otro extremo, coge las **píldoras** del suelo y déjate caer al nivel inferior.

Repite la misma operación por el extremo contrario y entra en el **hueco central** para caer sobre el techo del **elevador (2)**. Abre la trampilla y sal para girar a la izquierda, donde encontrarás un par de **escaleras** con las que bajar aún más. Acércate al borde de la pasarela y salta hasta la de enfrente (y que está algo más elevada). Pasa por la puerta de la izquierda y prepárate para recibir al **primer habitante del sanatorio (3)**. Mátalo a balazos a distancia y camina de frente hasta que veas una escenita en al que el cuerpo de un guardia desaparece por el conducto de ventilación. Coge un **cargador** del suelo y entra en la sala de la derecha. **Habla con un prisionero** que te contará qué es lo que está pasando en este lugar. Sal y sigue hacia la derecha. Cuando estés pegado a la puerta de metal, pulsa ✖ y **descubrirás una de las habilidades de Kurtis.** Introduce el **código 06289** en el panel de la izquierda **(4)** y continúa hasta cruzar unas puertas blancas.









Acaba con los internos que veas y entra en la primera puerta abierta de la derecha; hay una **chocolatina**. Sal al pasillo y observa la sala con mesas de la izquierda, pero olvídala. Justo a tu derecha hay unas **puertas con una luz roja marcadas por una cifra: 38471 (5)**. Continúa de frente y atraviesa otras puertas blancas. Tras ellas hay una sala de experimentación con un **cargador** y una **tarjeta de acceso**. Vuelve a la estancia con mesas y **usa la tarjeta** en la puerta del lado derecho. Sube las escaleras y busca en la pasarela un **botiquín** y una **mesa de control** donde meter el **código (6)**.

Continúa y sigue a la derecha para ver otra escena. Acaba con el paciente y sigue hasta el final del pasillo. Verás, a la derecha de una puerta blanca doble, un **conducto de ventilación**. Quita la tapa, entra y llegarás a un **cubículo con un ventilador (7)**. Busca otro conducto en lo alto y **sigue por él hasta el laboratorio**. Tras una mesa hay otro pasadizo (vuelve a buscar otro en lo alto) hasta que **casi te des de bruces con el Proto**. Baja del conducto, coge el **cargador** y **dispara a las bombonas de color amarillo** junto al enorme ventilador de la izquierda. La explosión arrancará la escalera que lleva a la pasarela superior para que Kurtis pueda subir. **Pulsa el botón y el ventilador parará.** Ahora, cruza y sigue por el camino hasta...

CONSEJOS

Durante el tiempo que manejes a Kurtis, la cantidad de munición y botiquines que encontrarás se verá enormemente reducida. Tenlo siempre en cuenta.





25 ÁREA DE CONTENCIÓN

Comienza a andar de frente hasta ver una **cabina de control** a la izquierda a la que se accede por una **puerta verde.** Olvídala y sigue por la que hay justo al lado de metal. Gira a la derecha y acércate a la segunda habitación de la izquierda. **Kurtis usará sus poderes para obtener un código: 17068 (1).** Ésta debe ser introducida en el **panel numérico** que hay en la sala de control que acabas de ver. Luego entra en esa misma sala y coge del suelo una **tarjeta de acceso** y un **cargador**.

Al salir tendrás que enfrentarte a un nuevo tipo de "residente", más resistente y rápido **(2)**. Cuando acabes con él, dobla a la izquierda y **usa la tarjeta en el lector** de la derecha. El portón se abrirá y podrás pasar a la celda que hay de frente y a la derecha, en la que hay un **cargador**. Sal y ve pasillo abajo para atravesar otra puerta. Según estás, verás a un soldado al fondo tras una puerta metálica a medio bajar. Ve a la derecha y hallarás la **entrada a un laboratorio**, donde te espera el Proto. De momento no le interesas y correrá a por el soldado.

Acaba con los tres tipos que se te echarán encima. Atraviesa la puerta donde estaba el soldado y baja por las **escaleras** y toma el primer pasillo a la derecha hasta llegar a la **cámara de contención**. Camina hacia arriba por la pasarela y sube por unas **escalerillas**. Desde ese nivel, **súbete al techo de la jaula** donde encerraban al Proto **(3)**, y salta a la pasarela de la derecha.

Continúa por ahí, salta el hueco y entra en el **conducto de ventilación**. Sigue hasta una sala decorada con dos **cadáveres** y coge del suelo la **chocolatina** y la **tarjeta de acceso** y **úsala en el lector** de la pared. La puerta del fondo se abrirá; toma el pasillo a la izquierda hasta otra compuerta que abrir con la tarjeta. **(VER ENEMIGO: PROTO).**

ENEMIGO: PROTO

Llénale de plomo mientras retrocedes esquivando sus ataques. Cuando reciba suficiente daño, se derrumbará, haciéndose el muerto. Luego se levantará y escalará una de las paredes para desaparecer. Si permaneces con el arma desenfundada, no tendrás problemas cuando baje al suelo. Repite la operación hasta que Kurtis lo remate. Hay munición y un botiquín en los rincones. Para acabar, tira de la palanca del artefacto del fondo (1).









26 LABORATORIO ACUÁTICO

Sal por la única compuerta abierta y aparecerás en una **sala "decorada" con dos ametralladoras automáticas** en el nivel inferior. Olvida la escalerillas y **déjate caer por el lado izquierdo** de la pasarela. **Arrástrate por el suelo** a la izquierda hasta que veas en la pared un **hueco (1)**.

Tras él hay una válvula que liberará un gas que lo cubrirá todo, permitiéndote andar entre las torretas sin que te detecten. Al fondo hay una **tubería** que lleva a una cornisa. Súbete a ella y déjate caer al pasillo bajo tus pies. En una de las esquinas **hay un botón que te permitirá usar una cámara de vigilancia** de la sala que hay después. En el lado izquierdo de la imagen, hay una **luz parpadeante** junto a unas bombonas y una ametralladora. Entra en la sala y saca una de las pistolas. Sitúate justo **delante de las cajas** que hay a tu izquierda y dispara desde ahí a donde Lara apunta. Tras varios impactos, la explosión ⟶





destrozará las defensas automatizadas y podrás seguir avanzando por la entrada de la derecha a una sala con varias piscinas.

Una animación te mostrará el panel que tienes delante. No le hagas caso por ahora y **baja por las escaleras** de la derecha (cuidado con no caer al agua de la piscina central). **Lánzate al agua del tanque** de ese lado y bucea (la valla te protegerá del bicharraco (2)) a través de la **abertura** de la pared.

A la izquierda hay una palanca que debes accionar (3) para luego seguir por la izquierda. Entra en una especie de **celda**, justo de frente, y bucea hacia arriba hasta la superficie. En esta nueva estancia, coge el **botiquín** que hay a tu izquierda y luego sigue de frente a través de la compuerta para **volver a la estancia de las piscinas**. Camina hasta el otro extremo y pasa por la puerta que abriste con la palanca. Llegarás a un nueva sala con un **portón** de frente que puedes abrir usando el **botón** que hay a su derecha y que permiten el acceso a un **elevador**. Pulsa el **interruptor** que se encuentra en su interior y descenderás hasta el nivel inferior.

Sal y dirígete a la sala de control que hay justo enfrente. Tira de la **palanca** para **terminar de encender el panel de control** y regresa a la sala principal de las piscinas (**pulsa el botón a la derecha del elevador** para que descienda). Sube hasta el nivel superior mediante las escaleras y verás un **recipiente** en mitad de una especie de elevador **suspendido sobre la piscina principal**. Arrastra el recipiente fuera de él hasta **colocarlo sobre un cuadrado**



azul marcado en el suelo (4). Luego pulsa el **botón amarillo** que hay al lado y verás cómo el recipiente es llevado hasta el otro extremo de la pasarela. Ve hasta él y **empújalo hacia la derecha** hasta introducirlo por completo en la caseta que en esa zona hay (**conseguirás fortalecer a Lara**). Luego acciona la **palanca** que hay en el extremo contrario y **el recipiente será llenado de carne y sangre**. Repite el mismo proceso de "arrastre" hasta la plataforma inicial usando las pasarelas de transporte automáticas (el **botón** lo encontrarás enfrente de la caseta en la que estás).

Ahora dirígete a la caseta de control que hay suspendida en el lado derecho de la sala principal, asumiendo que das la espalda a la puerta por la que llegaste hasta aquí. Sube hasta allí por la escalera que hay debajo ella y **pulsa los dos botones** que hay en ellos **para ver, a través de sendas cámaras, dos palancas numeradas con el "1" y el "2" (5)**. Sal de ahí por el lado izquierdo y darás con una **tubería** que asciende hasta una cornisa. Desplázate por ella, sin perder un segundo, hacia la izquierda y, cuando Lara se agote aterrizarás sobre una **plataforma de metal**. Pulsa el **botón** que hay junto a ti y una **plataforma móvil** se acercará de frente para llevarte hasta la caseta que se ve en el otro lado.



Antes de tocar nada, entra por la puerta que hay justo de frente (pulsa el **botón**). Abre la siguiente y cose a balazos al guardia que hay en esta nueva estancia. A izquierda y derecha de la entrada hay **dos armarios empotrados** donde encontrarás **munición**. Ahora da media vuelta, sal y camina hacia la derecha para hallar el **botón** que, tras ser pulsado, hará descender el contenedor de carne hasta el agua.

Abandona la sala y sumérgete en la piscina principal mientras el "tiburón" se entretiene con la carnaza y **busca la palanca marcada con un "1"** que viste mediante una de las cámaras de video. Eso hará que, justo en el otro extremo de la piscina, se abra una **compuerta** que lleva hasta la **estancia** que esconde la **segunda palanca** (6). Tira de ella y observa cómo **Lara cambia de trajecito**, imaginando ya lo que te espera a continuación. **Vuelve a la piscina principal e intérnate en el agujero** que se ha abierto en la zona central, justo debajo de la cesta con carne (7).

CONSEJOS

Si Lara te informa de que no puede hacer algo por falta de fuerza, busca en los alrededores algún bloque que arrastrar. Ese ejercicio servirá, normalmente, para incrementar esa cualidad.



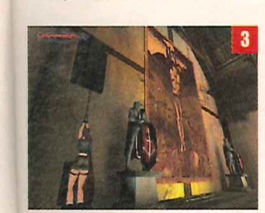


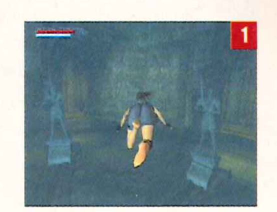


27 CRIPTA DE LOS TROFEOS

Comienza a nadar esquivando estacas (espera a que se retiren para pasar) hasta llegar a un cruce. Si nadas hacia arriba encontrarás un **pequeño hueco donde tomar aire**. Sigue de frente y esquiva otra trampa punzante para llegar hasta otro cruce. **Respira hondo en el hueco de arriba** y ve a la izquierda para pasar por un **agujero en la pared** de la izquierda, a través de un túnel excavado en la roca.

Cuando llegues al segundo giro (primer cruce con dos posibilidades), **ve a la derecha** primero y aparecerás en una cueva donde te esperan unas **vendas** y un **equipo de buceo**. Vuelve a sumergirte y toma el otro camino. Al final del mismo te encontrarás con **una pared que puedes derribar** si pulsas ✖ cuando el símbolo de la "manita" te lo indique. Aparecerás en una **cámara ovalada con 8 estatuas de caballeros medievales** formando un circulo (1). Enfrente y un poco más arriba, verás un **trozo de pared que parece distinto** al resto. Échalo abajo como antes y tendrás vía libre a un **pequeño hueco con aire**. Sumérgete y busca en la gran cámara un **enorme libro colgado de la pared**, debajo de la entrada a la sala con oxígeno. En ella **se puede leer una frase** misteriosa y también ver **dibujados dos caballeros bajo dos letras: la "L" y la "V"**. Detrás de cada una de las estatuas aparece el **nombre** de la persona a la que representa. Busca los dos que empiezan por esas letras, **Limoux y Vasiley**, y **tira de las cadenas** que hay en unos portales a sus espaldas. Esto hará que ambas estatuas se dirijan hacia el centro del circulo





y **una luz tire la tapa de roca que tapona la salida** en lo alto de la cámara. Sube hasta la superficie.

Estas en una cueva y se abre un único camino delante de ti. Ten **cuidado con la roca** que intentará aplastarte desde el techo y pasa bajo ella usando el esprint. Tira de la **palanca** que hay algo más adelante en la pared de la derecha, y unas **plataformas flotantes** aparecerán en mitad del abismo que hay delante (2). Usa un salto corto para llegar hasta la segunda empezando por la izquierda y luego salta a la que hay en diagonal hacia la derecha. Desde esta podrás alcanzar el **trozo de roca** que se yergue a la derecha del abismo. Acércate al borde contrario y **otras 4 plataformas** aparecerán. Salta a la segunda contando por la izquierda y, desde ahí, a la siguiente para alcanzar el **túnel** que hay en la pared. Avanza por él y aparecerás en un **salón medieval** con caballeros vivientes y todo.



Esquívalos para accionar la palanca que hay a la derecha, justo al lado de la chimenea) y, además de **ganar fuerza**, una librería se retirará dejando a la vista unas **vendas**. **Corre hacia el tapiz** que se extiende por toda la pared del otro extremo y **tira de la cadena** que hay a su izquierda hasta que desaparezca del todo (3). Luego **sube por la pared con marcas** que ha quedado al descubierto y ve hacia la derecha para subir a una **cornisa de madera**. Desde ella podrás saltar hasta la **pasarela de metal** que hay casi pegada a la pared y de ahí **colgarte de la rejilla** que atraviesa la sala de punta a punta y pegada al techo (4). De esta forma podrás

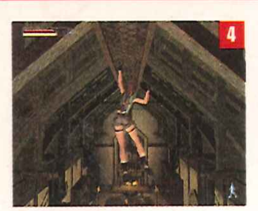
CONSEJOS

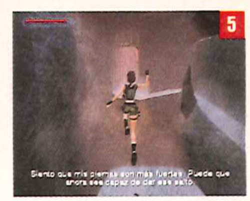
Lo peor que te puede pasar en un túnel inundado de agua es perder la orientación. Busca detalles a tu alrededor que te guíen y lleven directo a las bolsas de aire.

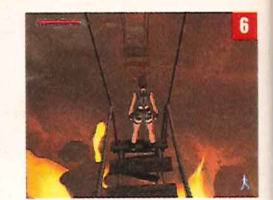
ENEMIGO: BOAZ



Lo más peligroso que puedes hacer es permanecer cerca de ella, así que procura retroceder y esquivarla en todo momento. Saca la pistola y apunta al feo careto de Boaz (1). Tras unos cuantos disparos, se parará y los 4 orificios o cápsulas que tienes en el costado (dos a cada lado) comenzarán a expulsar un dañino líquido verde. Encañónala desde uno de sus lados y apunta a cualquiera de las cápsulas (puedes cambiar de objetivo pulsado ■) para disparar hasta que reviente. Vuelve a encarar a Boaz y dispárale en su cara para repetir el proceso con las otras tres cápsulas restantes. Boaz intentará alcanzarte, además de con sus garras, con unos chorros de líquido que salen de su cola, pero que puedes esquivar con facilidad si no dejas de moverte. Una vez acabes con su "cuerpo serrano", de su interior surgirá la auténtica científica de La Cábala. Esta especie de humanoide con forma de insecto no te causará problemas. Limítate a disparar y a moverte de lado a lado hasta que acabes con ella.







llegar hasta la **lámpara** que hay en mitad del salón. Al posarte sobre ella, cederá ligeramente y otra librería se moverá para dejar al descubierto la **quinta Pintura Obscura**. Luego sal de ahí a toda pastilla por el **hueco de la chimenea** y cruza la puerta para encontrar un **túnel inundado de agua** por el que llegar hasta una enorme cámara donde te esperan **Eckhardt** y una de sus colaboradoras **(VER ENEMIGO: BOAZ).**

Desciende por el túnel y cuando llegues a la **bifurcación**, toma el camino de la **derecha**. Cuando llegues a una amplia **caverna con plataformas**, avanza de frente. **Lara comenzará a resbalar**, por lo que tendrás que saltar para caer sobre otra plataforma. Sigue "brincando" con mucho cuidado hasta que llegues al fondo. Allí hay una **palanca** que, tras accionarla, **hará que Lara adquiera la habilidad de saltar mientras corre a toda velocidad**. Date media vuelta y sube a la **pasarela de madera** que hay en la pared de la izquierda. Regresa a la bifurcación (coge el **botiquín**) y toma el camino de la izquierda. Ante ti hay una sala similar a la anterior, con **varias plataformas y unas rejas al fondo**. Cuando tires de la **palanca** que hay justo al principio, aquella se elevará durante unos pocos segundos. Tu única posibilidad es **usar el esprint con salto** para llegar hasta las distintas plataformas, ya que de otra manera es imposible llegar a tiempo **(5)**.

Ya en la siguiente cueva, salta con cuidado a la primera de las plataformas que hay sobre el magma y mira hacia la izquierda. Enseguida verás unas **escaleras de madera** sobre una **cornisa de piedra** que ascienden hasta un puente sobre tu cabeza. Salta hasta allí y sube hasta lo alto. **Salta por encima del hueco** (usa carrerilla) **(6)** y luego gira a la izquierda. El puente termina en una **tabla inclinada** sobre la que Lara resbalará al poner un pie sobre ella. **Tienes que saltar cuando vayas hacia la mitad** de la misma y extender los brazos para agarrarte al borde de la pasarela de madera que hay en lo alto. Acciona la **palanca** que en ella hay y verás cómo **se apagan las antorchas** que flanquean el portón del fondo de la cámara. Desciende a la **plataforma de piedra** que está debajo de ti y desde ahí salta a las **escalinatas** que hay unos metros más allá, y que llevan al portón mencionado. Acércate a él y tras una escena, **llegarás a la guarida de Eckhardt**.

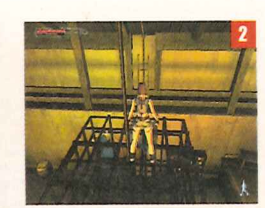
28 LABORATORIO DE ECKHARDT

Camina de frente **hasta que el suelo tome un pendiente** muy sospechosa. Antes de ponerte a patinar, observa la **plataforma** que hay en el lado izquierdo. Tienes que **saltar hacia ella antes de llegar a los orificios** que hay en la paredes, ya que en el momento que te acerques, unas enormes **estacas** saldrán de ellos y acabarán contigo. Una vez en dicha plataforma, arrímate al filo que hay sobre el foso de magma. Da un paso atrás (mantén pulsado L1) y **salta sin usar la carrerilla**. Aterrizarás después de las estacas que hay al otro lado del foso.

Continúa hasta que entres en el laboratorio de Eckhardt. Sube las escaleras que hay en el medio a la izquierda y busca en la mesa que hay en el rincón de la izquierda el **primer frasco alquímico (1)**. Regresa a la zona inferior y tira de la **palanca** que hay junto a un **foso enrejado**. Con ello abrirás este último y el acceso a las escaleras del segundo nivel. Sube por ellas y, cuando llegues a lo alto (sin bajarte de los escalones), **salta hacia atrás para caer sobre una jaula** que cuelga del techo **(2)**. Busca la **trampilla** por la que dejarte caer dentro y allí hallarás el **segundo frasco**. Regresa al techo antes de que la jaula descienda del todo hasta el agua hirviendo que hay en el fondo **(3)**. Busca con la mirada entonces un **conducto de ventilación** en una de las paredes que te rodean y coge de su interior y el **tercer y último frasco (4)**. Sube por la pared que hay justo enfrente y, cuando estés en lo más alto, da un salto hacia atrás para aterrizar en el **laboratorio**.

↘ CONSEJOS

Algunas zonas están protegidas por trampas como, por ejemplo, estacas o agua hirviendo. Piensa lo que haces antes de tirar de una palanca o pulsar algún botón.











Sube por la escalerillas de antes a la pasarela de madera superior y dirígete a la **estructura de madera** que hay al fondo (en la cornisa de la pared puedes hallar un **botiquín**). Coloca en la **ranura** que hay en la superficie uno de los frascos y repite exactamente la misma operación en la **sección inferior** con el segundo de los botecitos **(5)**. Luego dirígete al extremo contrario de la habitación y entra en una pequeña sala con una **piscina redonda de hirviente agua. Inserta el último frasco en la pared (6)** y observa cómo un líquido proveniente del artefacto de madera enfría el agua del pozo que tienes delante. **Sumérgete** en él y en el fondo encontraras el **tercer fragmento del orbe (7)**. Luego sube y continúa por la puerta abierta de la pared que hay a la derecha **(VER ENEMIGO: ECKHARDT).**



Cuando todo parece que ha acabado, hará acto de presencia un personaje que hasta ahora parecía secundario y que resulta ser el máximo responsable de toda la trama en la que Lara se ha visto envuelta hasta ahora. Hablamos de **Karel, otro de los miembros de La Cábala** **(VER ENEMIGO: KAREL).**

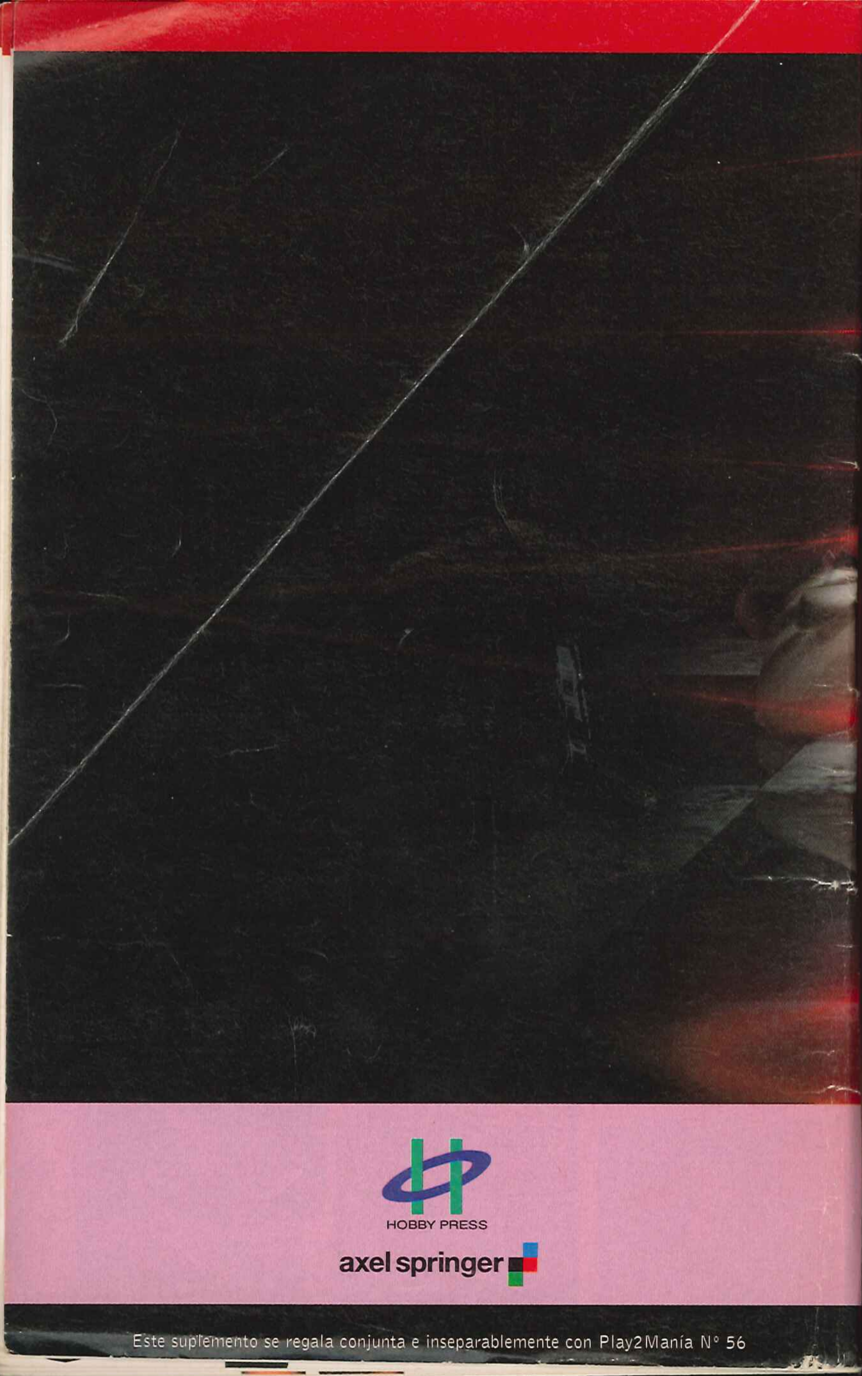
↘ ENEMIGO: ECKHARDT

Lara permanece atrapada dentro de un amplio circulo de energía que la impiden moverse con libertad. Nuestro archienemigo, mientras tanto, nos atacará desde el exterior, donde no puede ser alcanzado por nuestras balas. Al hilo de esto, te recomendamos que siempre mantengas el arma desenfundada, ya que te facilitará enormemente el localizar a tu rival en todo momento Al principio se limitará a lanzarnos proyectiles de energía y llamaradas de fuego. Unos ataques realmente fáciles de esquivar ya que podrás evitarlos saltando o simplemente agachándote del todo (con ▲ y L2). Tras varias ráfagas, Eckhardt se "liará" a invocar a clones suyos en tres puntos distintos del circulo de energía. Cuando los tres estén completamente formados, correrán hacia el interior de la circunferencia en la que estás en línea recta para fundirse nuevamente en un solo Eckhardt. Para esquivarlos, simplemente, aléjate de su trayectoria. Una vez aparezca en el centro del círculo, espera a que el aura roja de su alrededor se difumine para liarte a balazos con él mientras trata de alcanzarnos con un nuevo ataque energético (muy fácil de esquivar) (1). El jefe de la Cabala caerá sobre sus rodillas y podremos acercarnos para clavarle uno de los 3 fragmentos del orbe. Luego repite la misma estrategia dos veces más.

↘ ENEMIGO: KAREL



A este tipo ni siquiera tendremos que dispararle, simplemente deberemos llegar hasta el Durmiente. Para ello, corre hacia el cuerpo de Eckhardt y recoge su guantelete del suelo, mientras esquivas los rayos de energía del Nephilin.
A la derecha encontrarás una columna con un interruptor que, como puedes suponer, tienes que pulsar.
Esto hará que se extienda una escalerilla al otro lado de la sala y que lleva a la pasarela superior. A partir de aquí sólo tienes que limitarte a esquivar los ataques de Karel mientras asciendes por dos escalerillas más hasta lo alto de la estructura (1). Busca la pasarela que lleva hasta el Durmiente y acércate a él. Con una tremenda escena, todo acabará tan rápido como empezó. Lástima que esta paz vaya a durar tan poquito...


HOBBY PRESS
axel springer
Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 56